GAME-SHOT

EKIM 1995 SAYI:8 60.000 TL (KDV DAHİL)

BUZ GİBİ BİR CEHENNEM

PRISONER of ICE

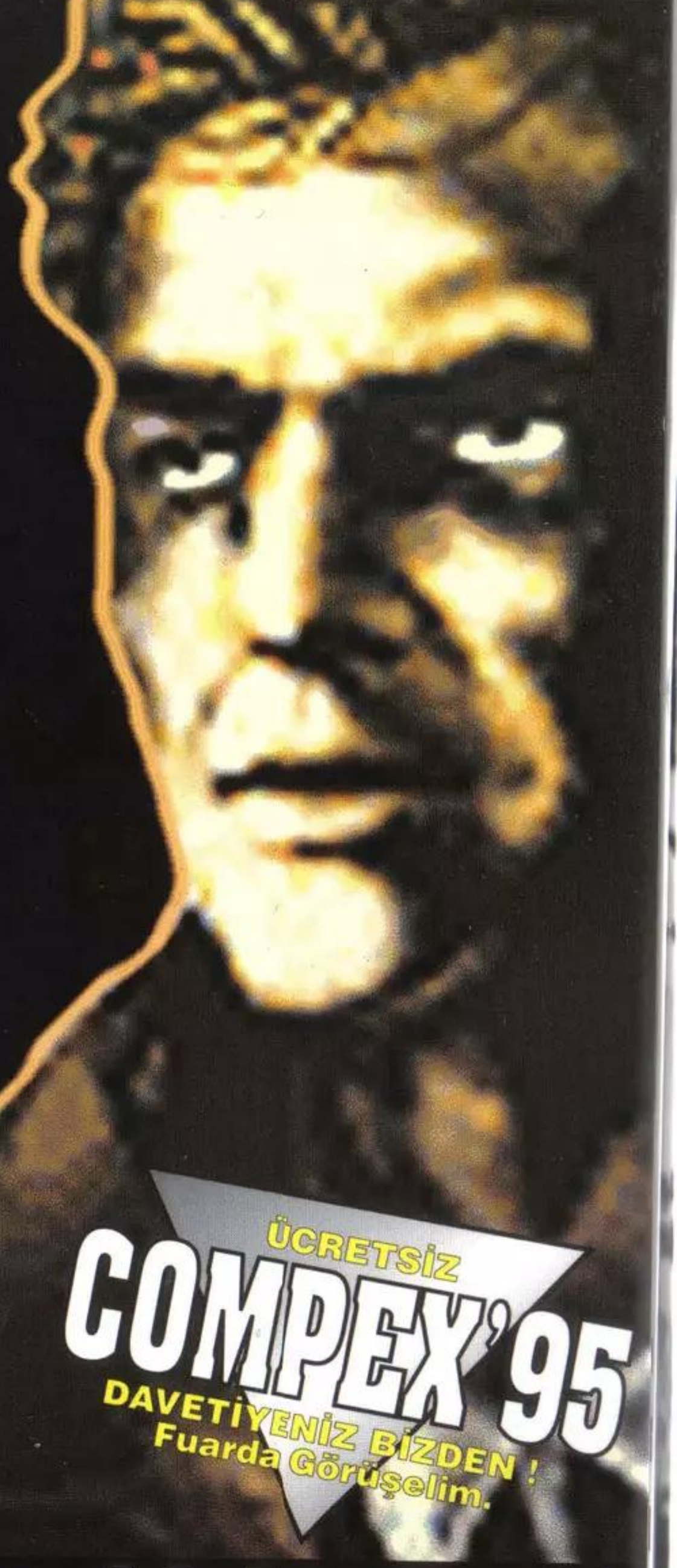
BIOFORGE

MAGIC CARPET

HI-OCTANE

PLAYER MANAGER2

POLICE QUEST4



ÜCRETSİZ

COMPEX'95

DAVETİYENİZ BİZDEN !
Fuarda Görüşelim.

MAC-ENGİN ABLA ÇATIŞMASINDA ÇOK KAN DÖKÜLDÜ. GERÇEKLER SADECE BİZDE

MERTAY COMPUTER CENTER

IBM - OLIVETTI - AIDATA - HP - DIGITAL

- DESKTOP & LAPTOP BİLGİSAYAR
- PRINTER
- FAX
- SARF MALZEMELERİ

CREATIVE&AZTECH MULTIMEDIA

- CD-ROM (DOUBLE & QUAD SPEED)
- *SES KARTLARI (AMATÖR & PROFESYONEL)*
- *RADIO & TV KARTLARI*
- *VIDEO KARTLARI*
- *BİLGİSAYAR İÇİN MÜZİK KEYBOARD*

YAZILIMLAR (CD-ROM&DİSKET)

- ORJİNAL CD-ROM ARŞİVİ (OYUN,İŞ,EĞİTİM...vs)
- LİNK,LOGO,OFİS,MICROSOFT TİCARİ YAZILIMLARI
- GENİŞ PC VE AMİGA OYUN ARŞİVİ
- MICROSOFT EV ÜRÜNLERİ

TEKNİK SERVİS DESTEĞİ

- PERİYODİK TEKNİK BAKIM SÖZLEŞMESİ
- TAMİR VE BAKIM
- DANIŞMANLIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ
- UPGRADE İŞLEMLERİ

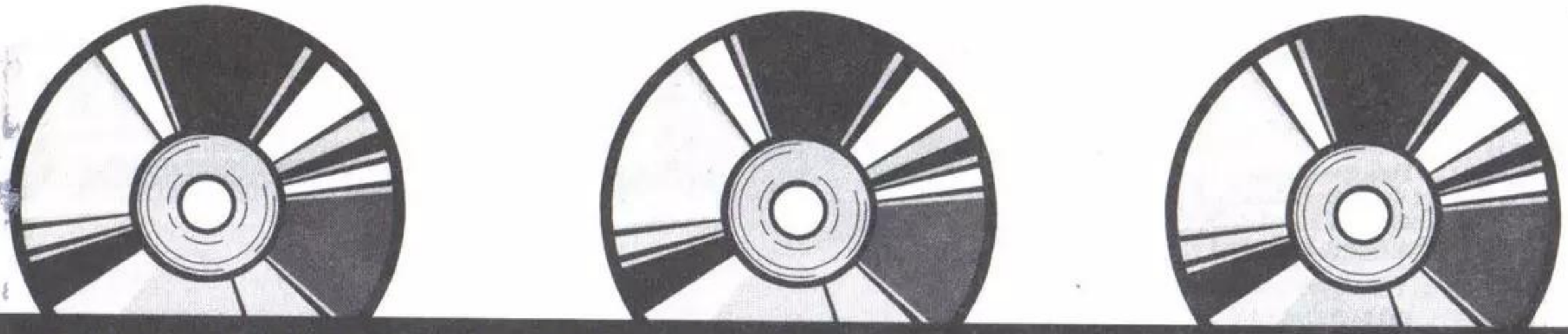
İLE HİZMETİNİZDEDİR ....

MERTAY BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN.TİC.LTD.ŞTİ.
NİSPETİYE CADDESİ NO:30/4 I.LEVENT/İSTANBUL
TEL :269 12 44
269 12 77
FAX : 264 39 38

KUNTAY BİLGİSAYAR

C 64 - AMIGA - PC

BİLGİSAYAR ve YAN ÜRÜNLERİ
ALIM-SATIM-ONARIM-BAKIM
EN SON OYUN - UTILITY vb....



BİLGİSAYAR KULLANICILARININ DİKKATİNE

ARŞİVLERİNİZİ CD'ye KAYDEDİYORUZ
HEMDE ÇOK UCUZA ARAYIN
HESABINIZI YAPIN ÇOK KAZANIN

Pazaryeri Sok.No27/b Fatih / IST TEL 0 212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd
Adına Sahibi:
M.EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TIMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam
Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa
Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Timur Cataklı, Muhammet Dabiri, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Onur Özgür, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Dağıtım Elemanları
Levent Yarlı, Onur Özgür, Erdoğan Yarlı

Bayiler
Eskişehir: Bimel (222) 2312192
Bursa: Apcom (224) 2210535
İzmir: Bilgisan (232) 4223092

Film Çıkış
Diacan

Matbaa:
Şan Ofset

Yazışma Adresi:
**Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.
Mutlu Han 16/14 80690
Beşiktaş, Istanbul**

Tel:
**(212) 227 43 16
(212) 227 43 17**

Fax:
(212) 259 07 91

NOT:
Ben zavallı bir kadro altı notuyum. Aslında çok daha iyi yerlere layığım ama şimdilik burda idare ediyorum. Şu anda görevim size her ay şunları söylemek.GAME SHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAME SHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir. Dergimizin GAME SHOW BBS adlı board'la hiçbir alakası kalmamıştır. Sıkın dişinizi, yakında başyazıya kadar yükseleceğim.

İÇİNDEKİLER bu ay

SEÇMECE BUNLAR: 08
Bu ayki oyunlarımız son zamanlarda çok gelişen uzay simulasyonları.

SCOTTISH OPEN GOLF: 12
Golf oyunları yarışında yeni bir isim. İskoçya dağlarındayız.

PRISONER OF ICE: 16
Indiana Jones serisinin yenisi çıkmadı diye boşuna üzülmeyin... CD-ROM

HI-OCTANE: 22
Hızlı arabalar ve öldürücü silahlar ilginizi çeker herhalde...

VARDIR BİZİM DE BİR YETENEĞİMİZ ELBET
BOŞUNA YAZAR OLMADIK

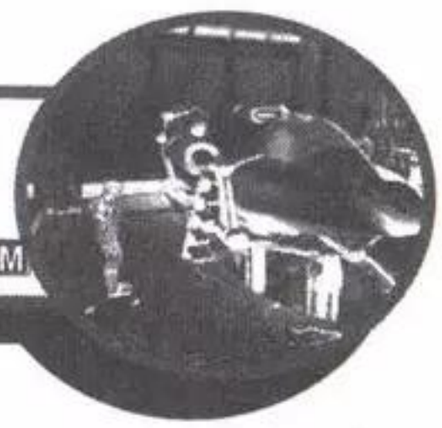
MEG:
Kendileri aynı zamanda mankendir, en son Trafik Canavarı rek lamlarında göründü. İğne deliğine bile park eder.

MAC:
En büyük özelliği geceleri uyumamasıdır. Bu onu yazar yapmakla kalmamış aynı zamanda bekçilik şansını da arttırmıştır.

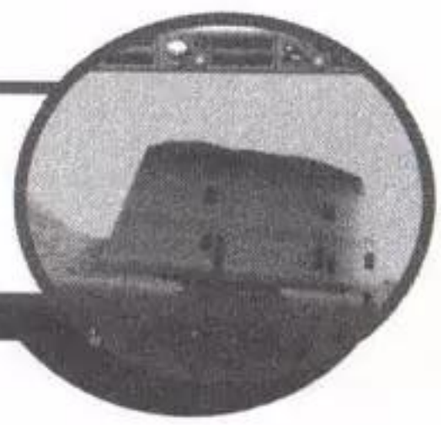
ENGIN ABLA:
Çok güzel PC toplar. Yapar eder birleştirir, sonunda alet çalışmaz ama olsun. Biz onu üzmemek için çaktırmayız.

MR. OZ:
Kopya işi bu adamdan soulur. Xcopy, Dcf, her türlüsünden anlar. Dünyadaki disklerin %85'ini o çekmiştir.

04 Kaburlar
08 Sopranos
12 Scottish Open
16 Prisoner of Ice
22 Hi-Octane
26 Bio-Forge
34 Magic Carpet
38 Player Manager 2
43 Police Quest IV
47 M.E.Memory
50 Macbeth
58 Ekoloji Arka
60 FRP
64 Yolun Sonu



26 BIOFORGE:
Kolunuzu bacağınızı kesen hain doktordan intikam almalısınız. CD-ROM



34 MAGIC CARPET:
Texture map dediğin böyle yapılır. Bullfrog'dan grafik dersleri...

38 PLAYER MANAGER 2:
Eski dost geri döndü ama görüşmiyeli menejerlik oyunları çok değişti.

45 KLASİKLER:
Bu ay eski güzel adventure'lardan **POLICE QUEST IV**'e bakıyoruz.

C:\> EDIT EDITORDEN.TXT

Ben, dergilerdeki bu tür editör köşelerini çok severek okurum ama bir gün böyle bir köşeye yazı yazacağım hiç aklıma gelmezdi. Ama şu sıralar Timur ile Mert sorumsuzluklarının zirvesinde oldukları için bu ayki yazılarını zamanında yetiştirmediler ve iş bana düştü. Neyse, bu tür iç hesaplaşmalar ile sizi fazla meşgul etmeden, bu köşeyi adet olduğu şekilde yazalım.

Geçen ayki sayıdaki değişiklikleri daimi okuyucularımız farketmiştir herhalde. Dergi baskı kalitesi bakımından, ileri doğru bir adım daha attık. Artık sayfalarımızı eski topraklardan Murat 'MAC' ADANÇ hazırlıyor ve 2400dpi film çıkışı olarak print-out alıyoruz. Bu arada, film çıkışı sırasında, ilk ayki tecrübesizliğimizden dolayı çilemizi çeken Diacan elemanlarına teşekkür ederiz (Saygılar Mehmet Abi, üzdük seni). Bakalım, ne kadar bu kalitede dergi çıkarmaya devam edebileceğiz.

Aslında, teşekkür edilecek-lerin başında COMPEX fuarına girmemizi sağlayan ve bize inanılmaz yardımlarda bulunan İsmet Bey geliyor. 14 senedir düzenlenen bilgisayar fuarı COMPEX'e bu sene (İsmet Bey'in sayesinde) biz de katılıyoruz. Hepinizi bekleriz efendim.

Bıldiğimiz yolda, emin adımlarla, sizin de desteğinizle ilerliyoruz. Gelecek sayıda belki daha iyi bir GameShow'da buluşuruz.

M.Emin GÜR

SERKAN:
Valla iyi soru. Henüz tespit edebildiğimiz bir yeteneği yok. Niye almıştık biz onu dergiye ya?

ONUR:
Çok iyi tank sürer, silah kullanır, nöbet tutar. Onun için onu Aralık'ta askere alıyorlar. Asker yolu gözleyeceğiz...

TERS ADAM:
Sağa sola çok iyi sataşır, herşeyde mutlaka yanlış birşeyler bulur. Bu bir yetenek mi, yoksa lanet mi bilmiyoruz.

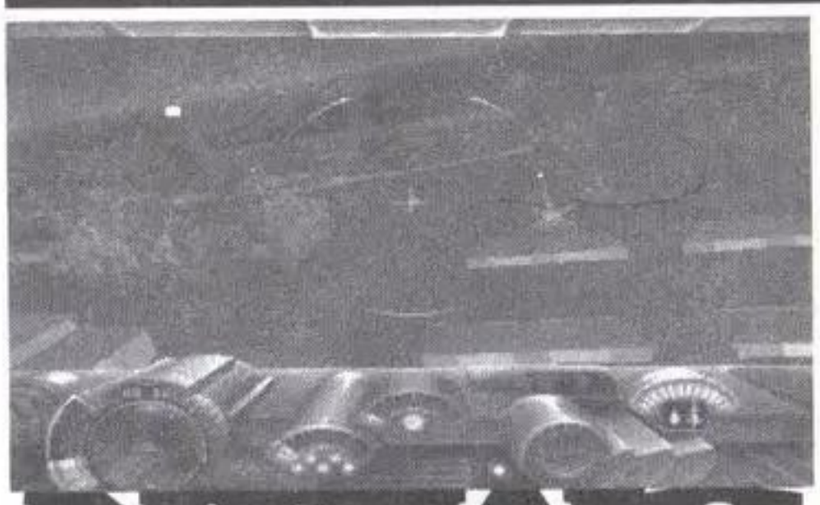
MERT:
Ortaköy'de ay ışığında sevgilisiyle çok güzel gezer (mis). Romantik (miş). Bunu bilemeyiz, ama yazılarını zamanında yazmadığı kesin.

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

CREATURE shock

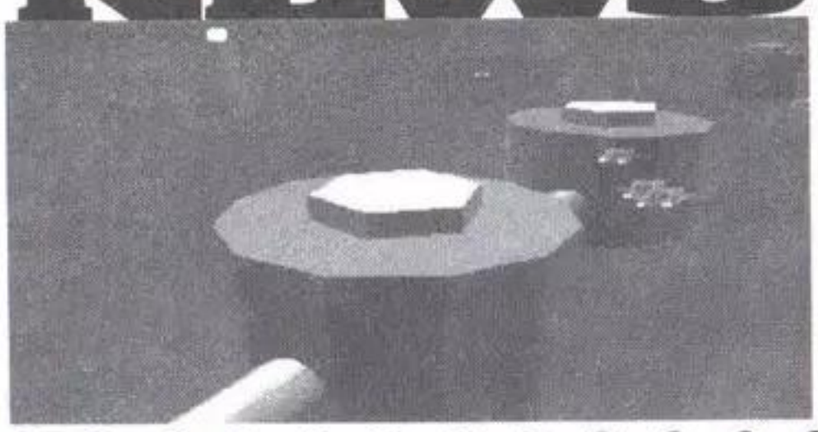
Nerde eski astreoid'ler diyebilirsiniz. Demiyedebilirsiniz, ama galiba çok yakında diyeceksiniz, çünkü Creature Shock'ta elleri kolları biraz fazla uzun olan bir astreoid'i araştırmakla görevlendirilen zavallı uzay kahramanının rolünü üstleniyorsunuz. Bu

DARKER

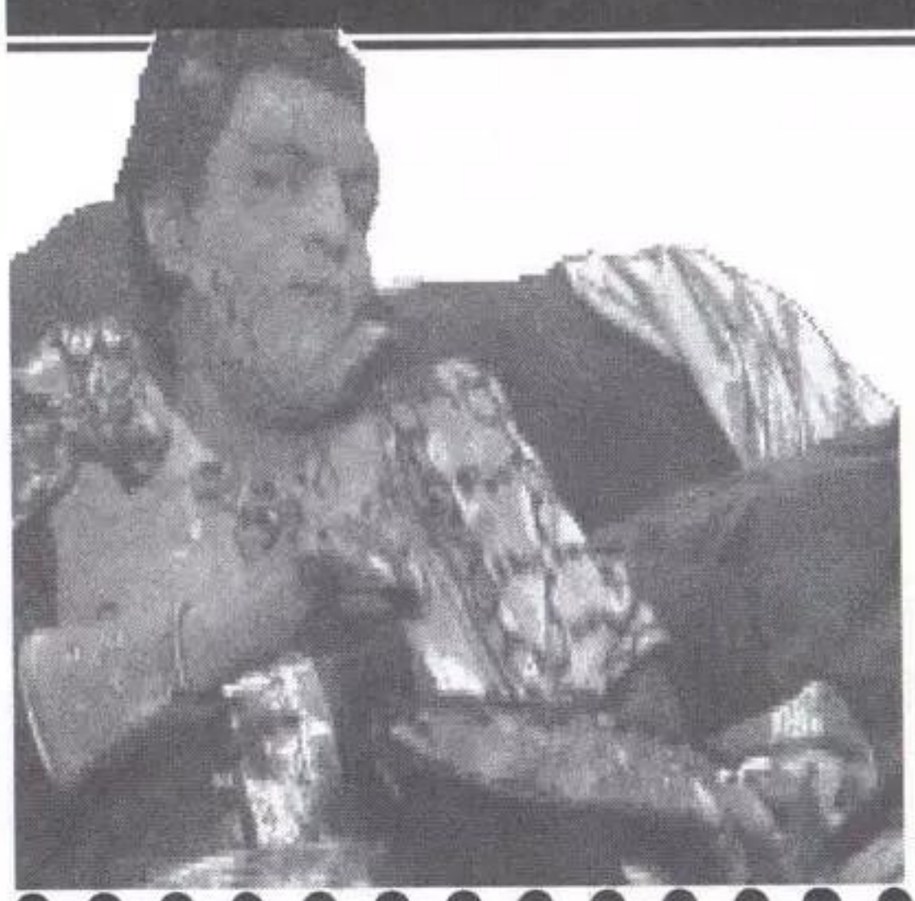


Darker'dan çıkaracağınız ders şu: İnsanoğlu ne olursa olsun barış içinde yaşayamaz. Radyasyonun öldürücü seviyelere çıktığı Delphi dünyasında insanlar bu kez kalan son güvenli bölge için kapışıyorlar. Radyasyondan biraz da sapıtan Halons, iyi adamları (biz) yok edip zaten ahı gitmiş vahı kalmış Delphi'yi ele geçirmeye çalışıyorlar. Son zamanlarda atağa kalkan Pysgnosis'ten...

NEWS

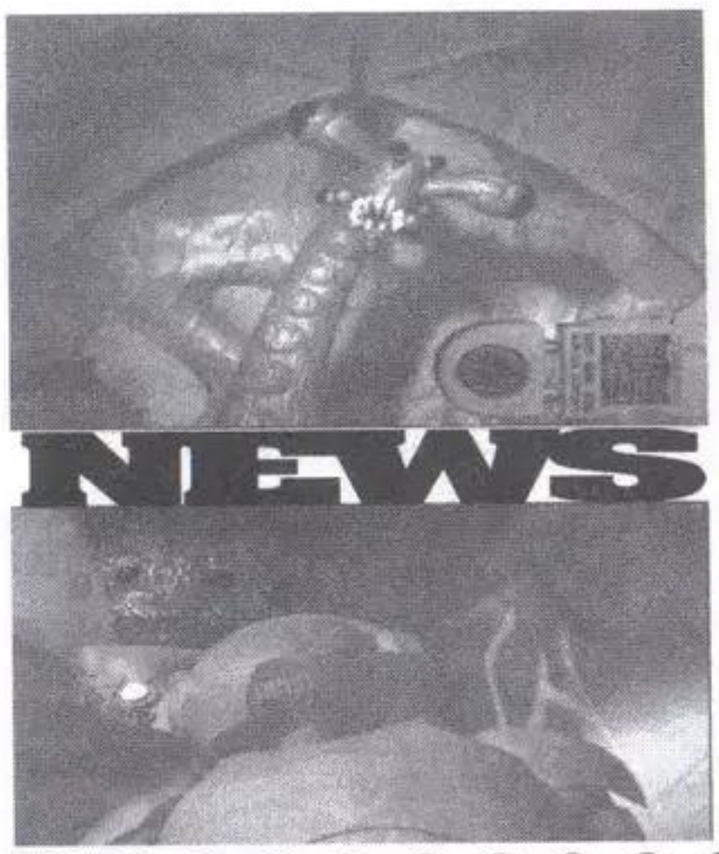


Raven



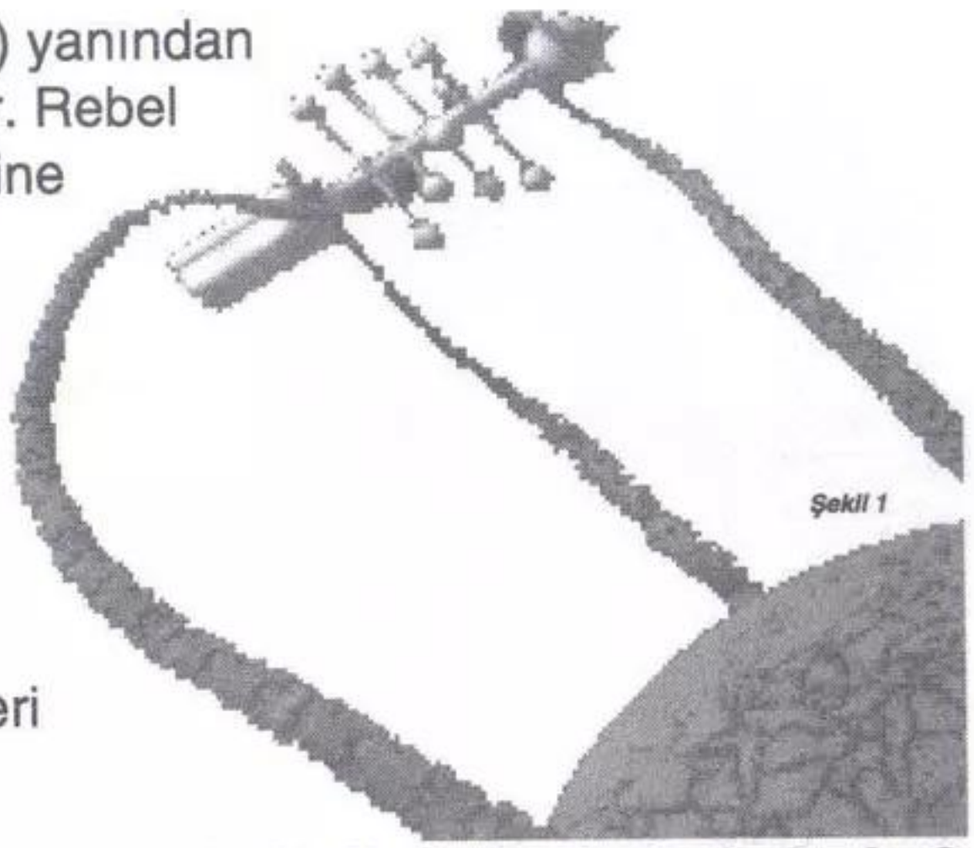
Yayınımızı çok önemli bir haber vermek için kesiyoruz. Süpriz olmayacak sayın seyirciler ama dünya acımasız bir uzaylı ırkı tarafından işgal edildi. Ama Allah'tan elimizde şimdiye kadar gizli tuttuğumuz inanılmaz gizli bir savaş gemisi var. Şimdi aranızdan ölümüne susamış hafif saftirik bir

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

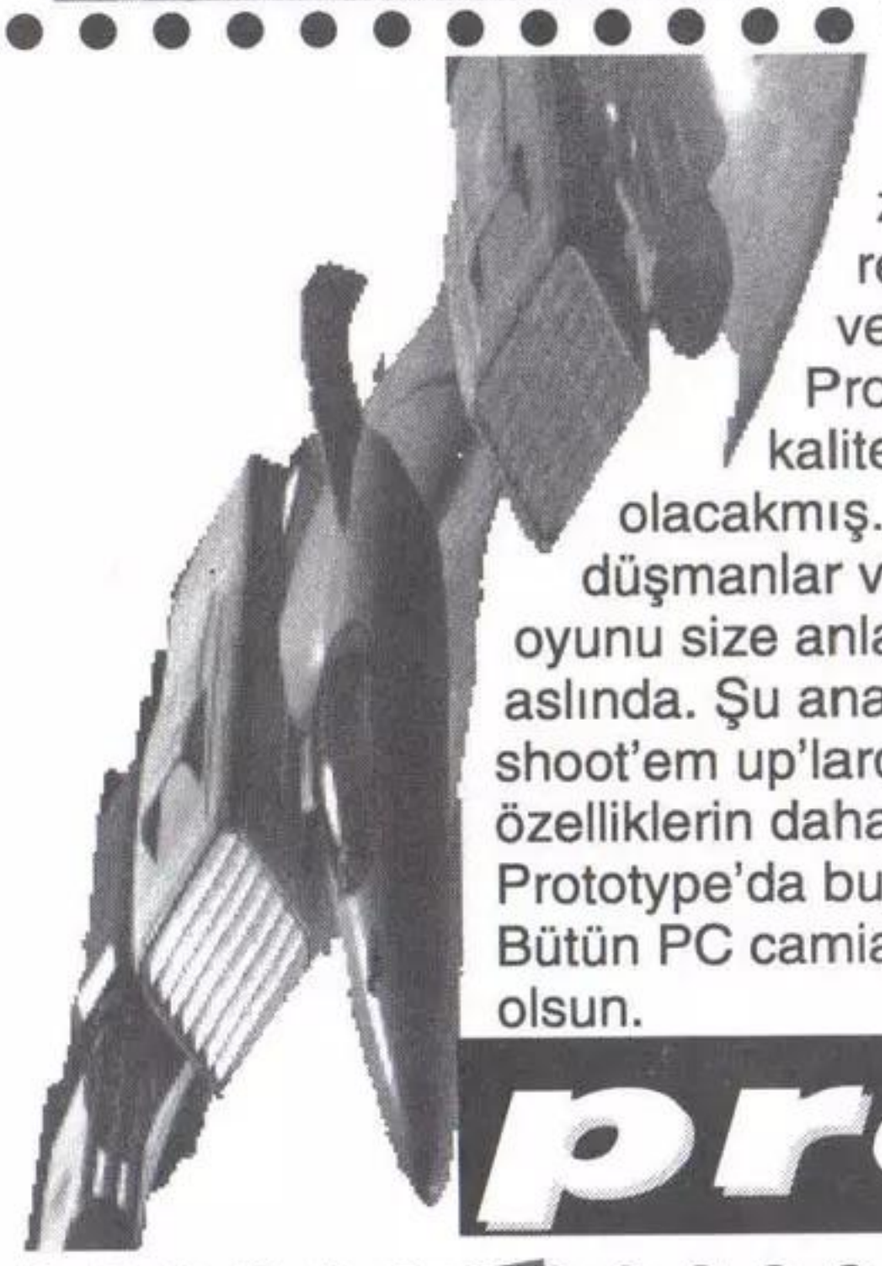


NEWS

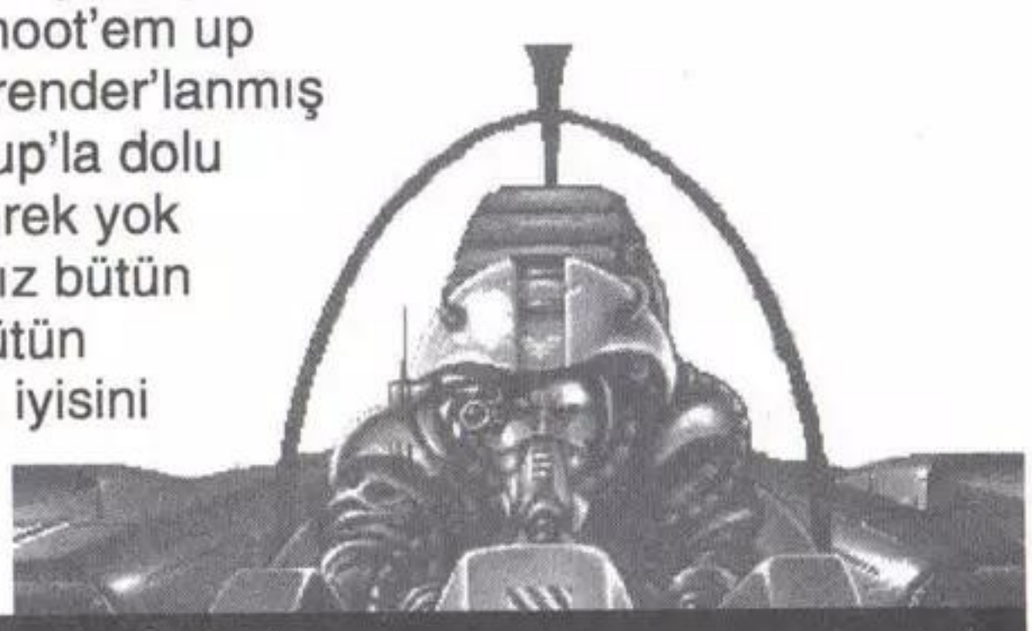
astreoid (bakınız şekil 1) yanından geçen gemilere el atıyor. Rebel Assault tipi oyun sistemine karaanlık koridorlar ve zırt pırt ordan burdan fırlayıp ödünüzü kopartan canavarlar ekleyen Creature Shock CDROM için yakında gelecek. Her bişeyi kötü olsa atmosferi yeter de artar bile...



Şekil 1



PC, iyisin hoşsun da bazen insanın canı şöyle ölümüne bir shoot'em-up oynamak istiyor. O zaman'da elin Sega'lı Nintendo'lu çocuklarının yanında rezil oluyoruz. Amma velakin artık bu gidişe bir son vermenin zamanı geldi de geçiyor bile. Çünkü yakında Prototype geliyor. Rivayete göre Prototype PC'de arcade kalitesine ulaşan ilk shoot'em up olacakmış. SVGA grafikler, render'lanmış düşmanlar ve bir dolu power up'la dolu oyunu size anlatmaya pek de gerek yok aslında. Şu ana kadar oynadığınız bütün shoot'em up'larda gördüğünüz bütün özelliklerin daha büyüğünü, daha iyisini Prototype'da bulacaksınız. Bütün PC camiasına hayırlı olsun.

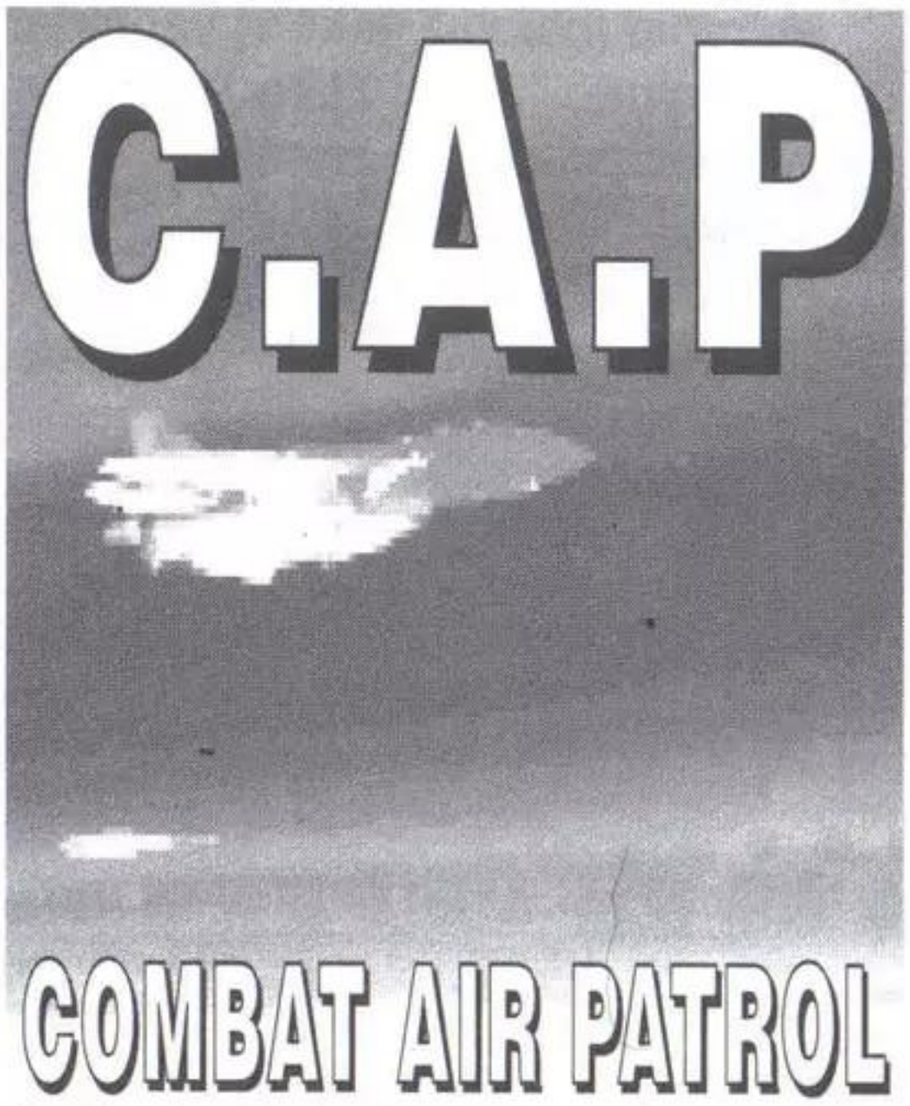


prototype

kahraman adayı arıyoruz. Eğer gönüllüyseniz ve bir CD-ROM'unuz varsa hayatınızda gördüğünüz en güzel Full Motion Video ara ekranları, en iyi renderlanmış oyun grafiklerini ve profesyonel ses kalitesini, tam adıyla The Raven Project'te bulabilirsiniz. Az biraz bekliyeceksiniz, Mindscape harıl harıl çalışıyor.

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

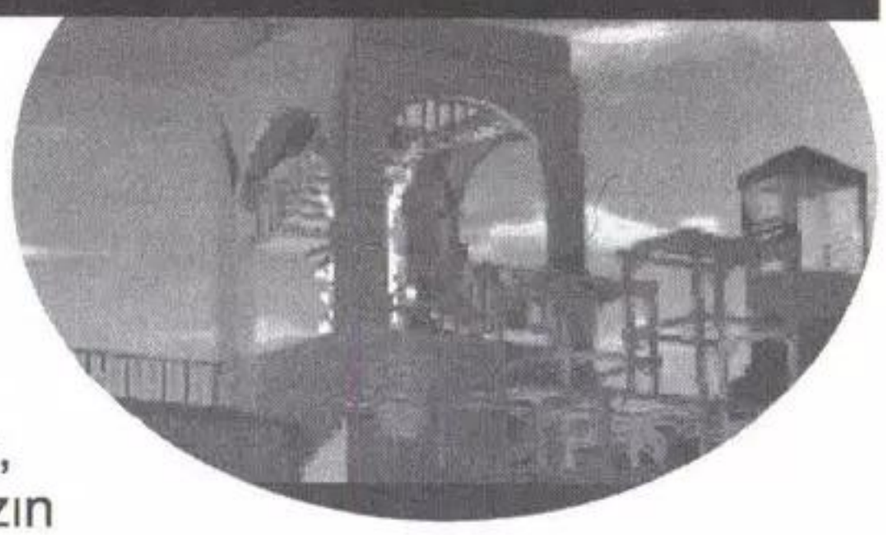
C.A.P



COMBAT AIR PATROL

Hani dedik ya, 'Yakında gelecek, ya da asla gelmeyecek, ya da gelip de bu aya yetişmeyen oyunlar' diye, işte bu oyun son gruba dahil...
Son zamanlarda çıkmış en iyi simulasyon oyunlarından biri olan Combat Air Patrol, Psygnosis tarafından piyasaya sürüldü ve şu anda dergimizin usta yazarları tarafından inceleniyor. Eğer bir aksilik çıkmazsa

RETRIBUTION



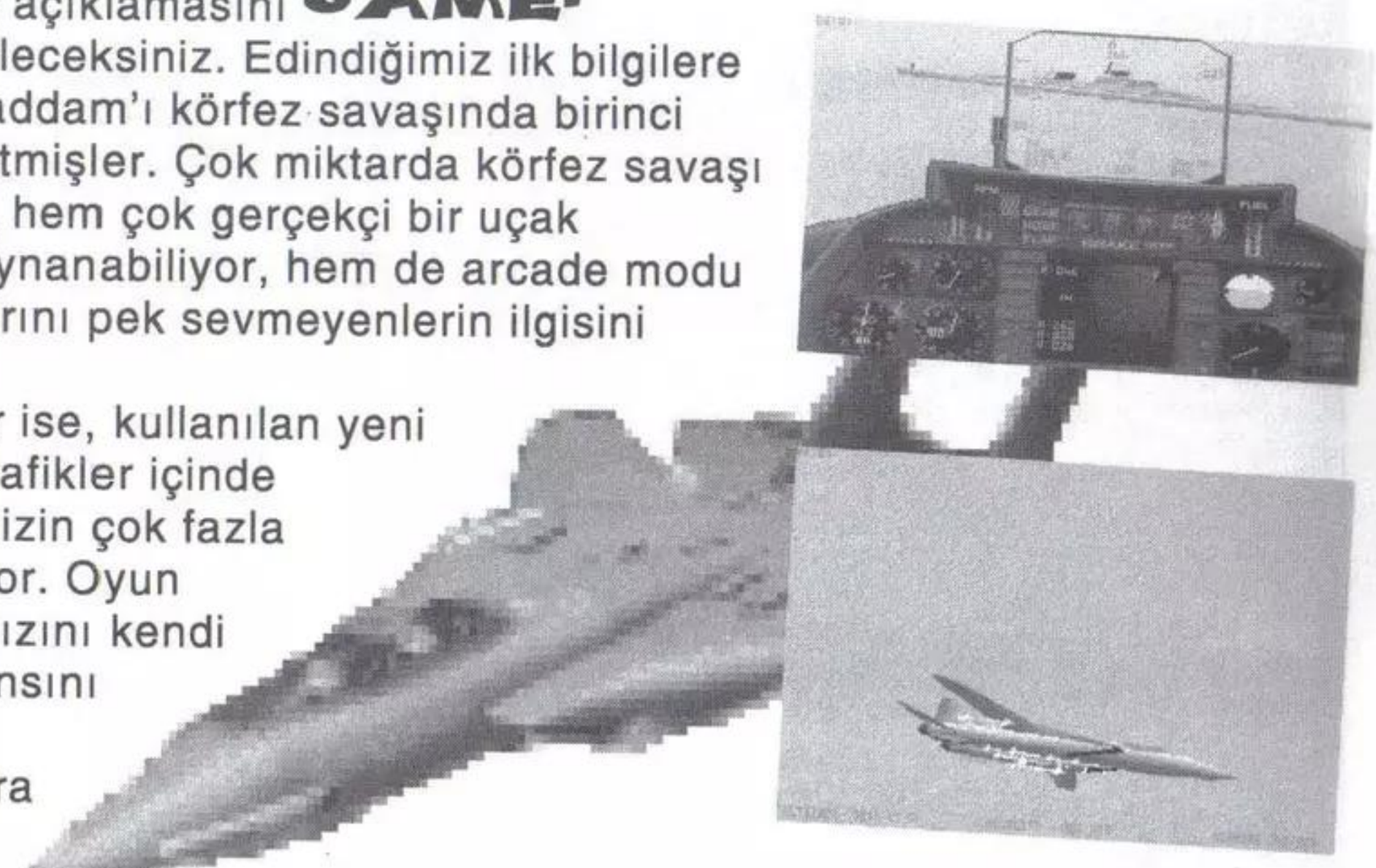
Bitli Hasan, beyn sana dimedim mi köyümüzden ayrılmayak diye. Ne güzel kayfede pişpirik oynuyorduk, Bah MAChmut'un peşine dakılıp nerelere geldik, fezaya çıktık, ben köye dönecem, bizim kızın düğünü var...
- Memiş Ağam, amma uzattın sende ha. Bak MAChmut dedi ki, feza oyunu isterse ağam, bahsın bir Retribution'a. Çoh güzelmiş dediydi, dediği gadar da varmış hani ama.
- Güzelliği batsın be Bitli Hasan, koskoca Memiş Ağa Krellan diye çapulcu uzay takımına pabuç bırakacak adam mıydı be? Bah gaçıncı kere oynuyok, gene ahreti boyladık.
- Ağam dabiyatıylan ilk oynadığında dünyayı gurtarıversen CD'ye verdigin paracıklarına yazık olur. Şöyle dadını çıkarta çıkarta oynıcan ki, paraya deysin.
-Yav damam, anladıh da nerde bunun örcinaliği, ben bundan yüz dane daha oynadım.

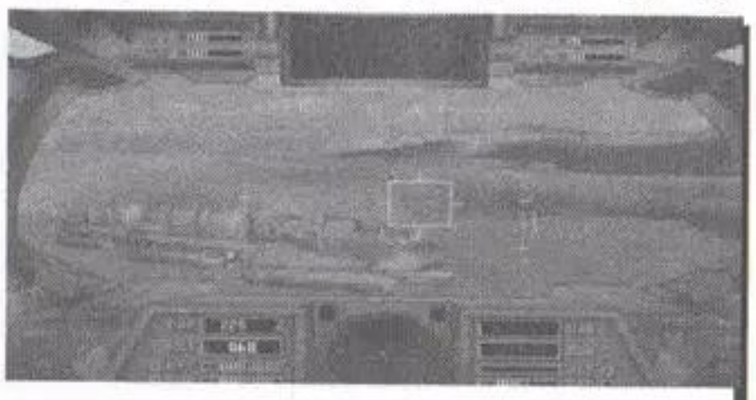
- Yok ağam, bak bunda yepisyeni bir grafink dekniği var. Bah aha, gülyabani gibin uzaylının dibine giriyon, pikseller büyümüyo, heriflerin inine giriyon oyun yavaşlamıyo .
-Eyi eyi, sen bağa

gelecek ay detaylı bir açıklamasını **GAME-SHOW**'da bulabileceksiniz. Edindiğimiz ilk bilgilere göre, programcılar Saddam'ı körfez savaşında birinci derecede suçlu ilan etmişler. Çok miktarda körfez savaşı görevleri içeren CAP, hem çok gerçekçi bir uçak simulasyonu olarak oynanabiliyor, hem de arcade modu ile simulasyon oyunlarını pek sevmeyenlerin ilgisini çekiyor.

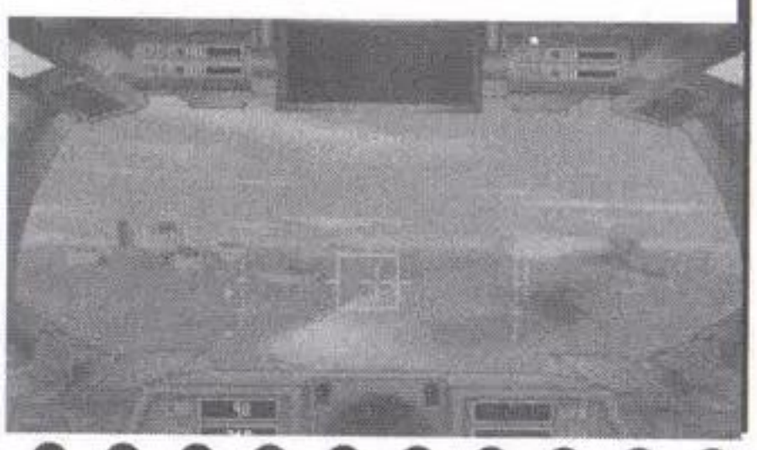
Aldığımız en iyi haber ise, kullanılan yeni bir teknik ile güzel grafikler içinde uçmanız için makinenizin çok fazla hızlı olması gerekmiyor. Oyun bilgisayarınıza göre hızını kendi ayarlayarak performansını artırıyor.

Çok değil, bir ay sonra CAP'te buluşalım....





ekistra zilahlardan haber vir. Bu gucçuk lazer diş geçiremiyo elin uzaylısına.
- Hiç merak etme Memiş Ağa, birinci görevi geçiver sen, envari türlü silah çıkıyo. Hemi de en iyilerinden. Bah MAChmut demişkine, oyundaki zilahlar tehnolji sınırlarını zorluyormuş. Hemi de Gremlin Interactive yapmış bu oyunu. Bah az galdı, tez zamanda gelecehmiş.
- Deme ya Hassan, acep düğünden önce gelir mi? Köy eşrafına oynatıviriridik, düğünde, şanımız yürürdü.
- İnşallah gelir be ağam.
- İnşallah be Hasan.



NEWSfax

Kaldığımız yerden devam ediyoruz. Sonbahar'ın sonlarına doğru PC piyasası bir anda canlanacak gibi geliyor bize yoksa şüphen mi va?

◆ Pek çok FRP hastasının favori oyunu haline gelen The Elder Scrolls: Arena'nın ikinci bölümü, **THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL**. FRP ilahları **Bethesda**'dan...

◆ FRP hastalarına bir müjde daha, **DreamForge ve New World** gibi iki usta firmanın ortaklaşa hazırladıkları **ANVIL OF DAWN**, tek karakterli adventure'ımsı oyun türünü 7th Guest'deki gibi CD-ROM grafikleriyle birleştiren güçlü bir oyun...

◆ Kendinize hakim olun, bir FRP daha, **Virgin Interactive**'in ödül canavarı Times of Lore yeni bölümü, **LANDS OF LORE II**...

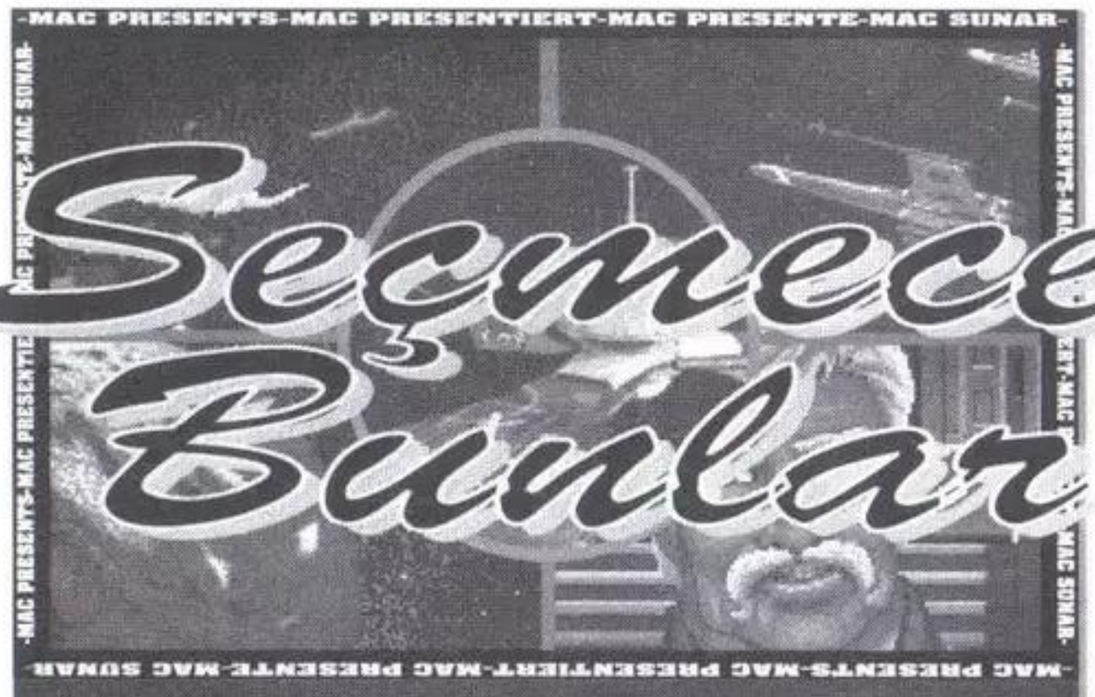
◆ Yeter FRP haberi diyorsanız size bir FRP daha, **Interplay**'den **STONEKEEP**, iki senelik beklemeden sonra sonunda piyasaya çıkmaya hazırlanıyor...

◆ Tamam tamam, bu kez bir simulasyon, **Digital Integration**'dan **F16 FIGHTING FALCON**. Modem'le 8 kişi oynama imkanı ve simulasyon özürlüler için kolay bir arcade mode'u...

◆ Takıldım mı giderim, duramam, **Domark**'tan **FLYING NIGHTMARES II**, Macintosh'da çıktığında büyük başarı sağlayan ve 1024x768 gibi çözünürlüklerde oynanabilen stratejik bir simulasyon...

◆ Tabi hep savaşmak şart değil, **Microprose**'dan bir go-kart simulasyonu, **KART RACING**. Bu çekişmeli sporun SVGA canlandırması...

◆ **Tsunami** adlı henüz pek bir başarısı olmayan firmadan bir denizaltı simulasyonu, **SILENT STEEL**. Özellikle Gene Hackman'nın yeni filmini görenler ağzına kadar nükleer silahlarla dolu bir denizaltıyla göreve çıkmaya bayılacaklar...

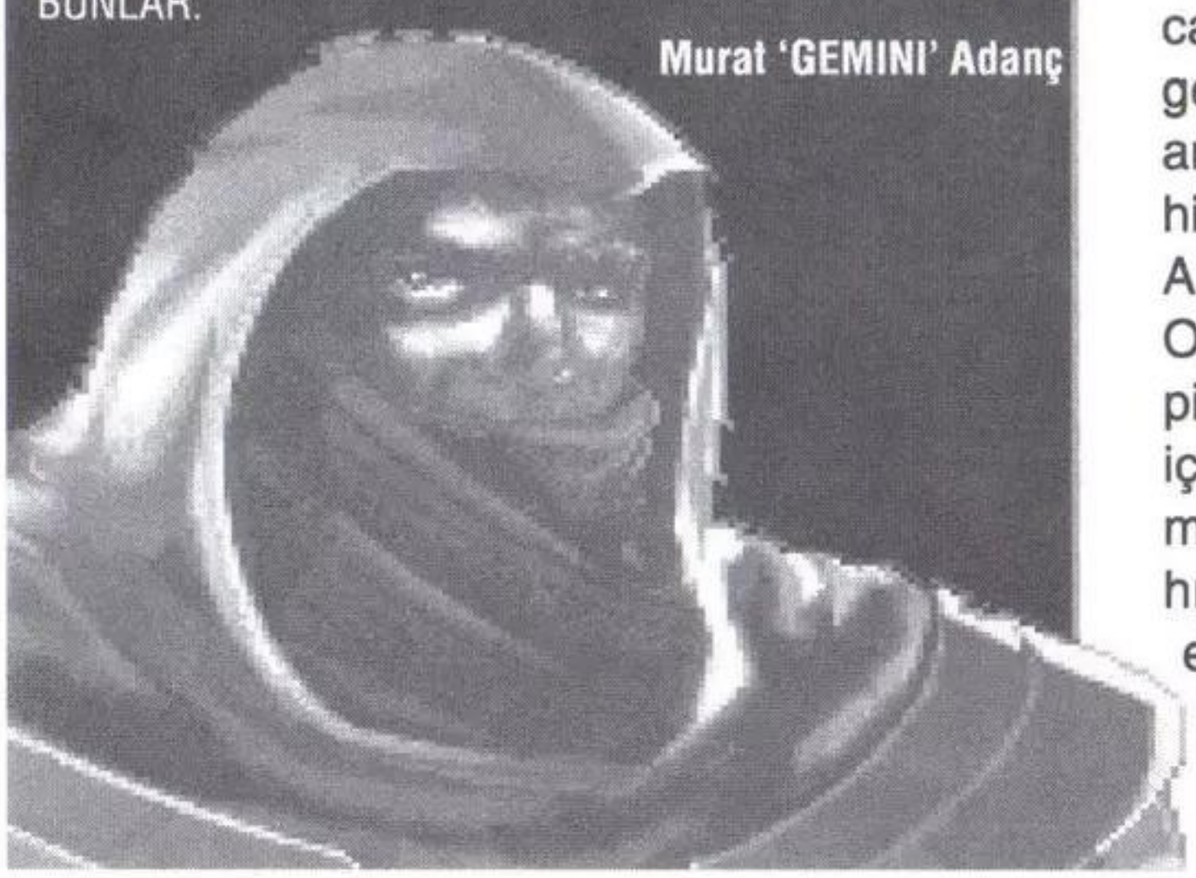


Hava hala sıcak mı sıcak ve biz hala Kamer'de oturuyoruz, yani herşey aynı, ama korkmayın, bu ay çok değişik bir yerlere gideceğiz. Nereye mi? Kaldırın kafanızı biraz, yok uçak simulasyonları değil, biraz daha kaldırın. Hatta boynunuz kopana kadar kaldırın, çünkü yolumuz uzun. Bu ay en tepeye, uzay simulasyonlarına bir uğrayacağız. 64'teki Skyfox, Sentinel gibi oyunlardan beri uzun yollar gelen bu türün PC'lerde hangi boyutlara ulaştığına bir bakacağız.

Sizi bilemem ama ben taa StarWars'ı ilk gördüğümde starfighter olmaya karar vermiştim bile. Anneme de söylemiştim ama o bana 'önce ilkokulu bitir, yoksa simitçi bile olamazsın' demişti. Sonra ortaokul, sonra lise, sonra üniversite derken aynı yalan sürdü gitti. Simitçi olmadım ama, starfighter olma ümidim de giderek azalmaya başladı. Yanlış anlamayın annemin suçu değil, bilim adamları mutluluk çubukları, gençlik aşıları derken bir türlü filmlerdeki inanılmaz gyro engine'ları, ptoton torpedoları, death ray missile'ları icat edecek zamanı bulamadılar. Tabi birde bir türlü bana dünyayı kurtarma fırsatı verecek muhteşem istila da bir türlü başlamadı. Ne aslan kafalı Kilrathi'ler, ne jelibon tipli Mars'lılar dünyaya göz dikip korkunç bir sesle 'hepsi ölmeli!' dediler. Bırakın bunları kıytırık bir predator bile gelemedi.

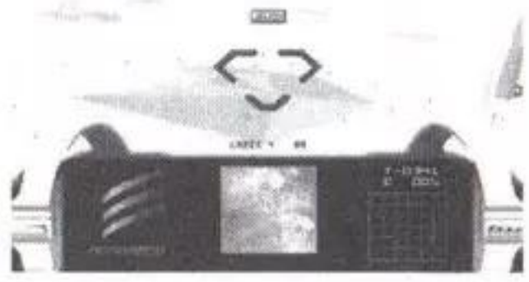
Tabi yaşımız da ilerleyince bende kendi küçük starfighter fantazilerimi PC'lerde gidermeye başladım (sizce tedavi olmalımıyım?). İşte bu ayki oyunlar yorganın altında lazer sesleri çıkarıp 'Vuruldum Buck, beni bırak, sen üsse dön' demekten sıkıldığınızda bir bakmanız gereken oyunlar. Hepsini de özenle seçtim, eee dedik ya burası SEÇMECE BUNLAR.

Murat 'GEMINI' Adanç



ERIC

Galactica! İnsanlığın son umudu. Dünya yok oluyor ve geride kalan insanlar kendilerine yaşayacak bir yer bulmak zorundalar. Bir nevi Nuh'un 'tekno' Gemisi. Eğer hedefine varamazsa insanlık evrenden ebediyen silinip gidecek. Tabi kalleş Rexxon'lar onu durdurmak için ellerinden geleni yapacaklar. İyi senaryo di mi? Anlaşılan Ocean'dakiler de öyle düşünmüş olacaklar ki, senaryoyu olduğu gibi araklayıp Epic'e konu yapmışlar. Utandılar mı bilmiyorum ama ben şikayetçi değilim. Girişte de dediğim gibi, insanlığı kurtarmıcaksanız starfighter olmanın ne tadı var ki?



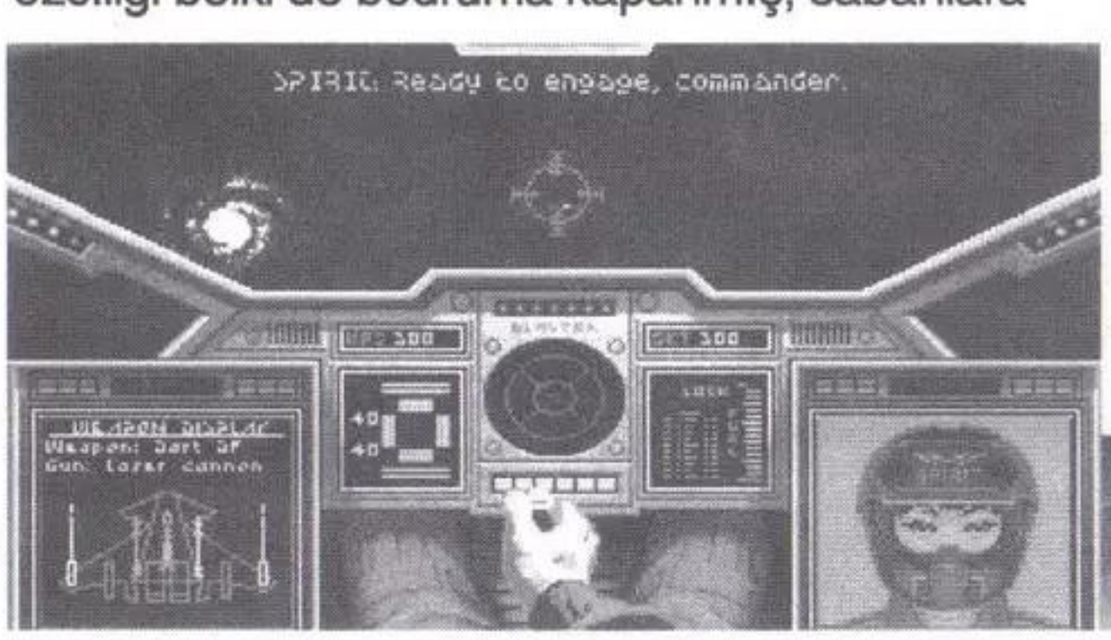
Epic, Wing Commander'dan sonra zibil gibi çıkan 'küçük ara hikayelerle bağlanmış bir dizi uzay savaşı görevleri' tipi oyunlardan biri (bu türü yeni icat ettim). Çıktığı zaman bayağı beğeni toplamıştı (64'lere kapak bile olmuştu) ve aslına bakarsanız aradan geçen bunca zamana rağmen hala iyi bir oyun. Bir dolu güzel hazırlanmış ara ekranı, (arak bile olsa) iyi bir senaryosu, ve hızlı, güzel vektör grafikleri var. Görevler oldukça ilginç, hatta gezegenlerin yüzeyine inip yer hedefleriyle kapıştığınız yerler bile var.

Ben oynadığımda beni en çok cezbeden tarafı, karışık uzay savaşlarında karşınıza çıkan dev gemilerin canlandırılmasıydı. İlk defa bir oyunda kendimi gerçekten küçücük bir starfighterla, dev bir ana gemiye kamikaze dalışı yapar gibi hissetmiştim (tamam, tamam tedavi olacam). Ama kısa bir süre sonra acı gerçeği farkettim. Oyun çok kısa, çekirdekten yetişme iyi bir pilot, Force'u da yanına alırsa Epic'i bir iki gün içinde bitirebilir. Bunun yanında günümüz makinalarında oyun oynanamıyacak kadar hızlı oluyor. Eğer PC'niz Tie Fighter'ı install etmeye çalışırken speaker'dan kahkaha sesleri gelecek kadar yavaşsa mutlaka bir bakın. Kanlı (ama kısa) bir uzay savaşı sizi bekliyor.

WING COMMANDER

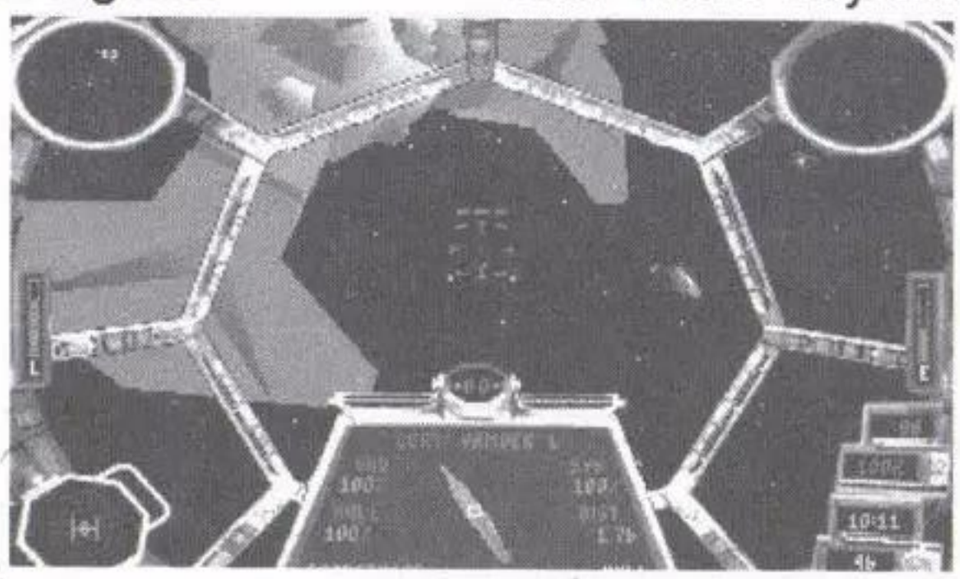
Bundan bir kaç sene önce, cüzdanınızda şöyle hatırı sayılır bir hafifleme hissettiyseniz sebebi kesin bu oyundur. Çoğu kişi 8088'leriyle muhasebe hesabı tutarken Wing Commander aniden ortaya çıkıverdi ve tabi eski aletler yavaş kalınca pamuk eller cebe daldı. Bir anda Wing Commander oynamak için 386 almak moda oldu. Uzun lafın kısası, Wing Commander, PC piyasasının gelişmesinde en az Bill Gates kadar etkili oldu . O klasik oldu, bu klasik oldu diyip duruyoruz ama Wing Commander kelimenin tam manasıyla bir klasik. Bu oyunun en önemli özelliği belki de bodruma kapanmış, sabahlara kadar oyun yazan yanlız programcı devrini kapatması oldu. Wing Commander ve sonrasındaki çoğu kaliteli oyun Hollywood tipi, profesyonel ekipler tarafından hazırlandılar. Müzikleri müzisyenler, grafikleri grafikerler, programları da cepleri para görünce bodrumdan taşınan programcılar hazırladı. Böylece bütçeler büyüdü, oyunların kalitesi arttı.

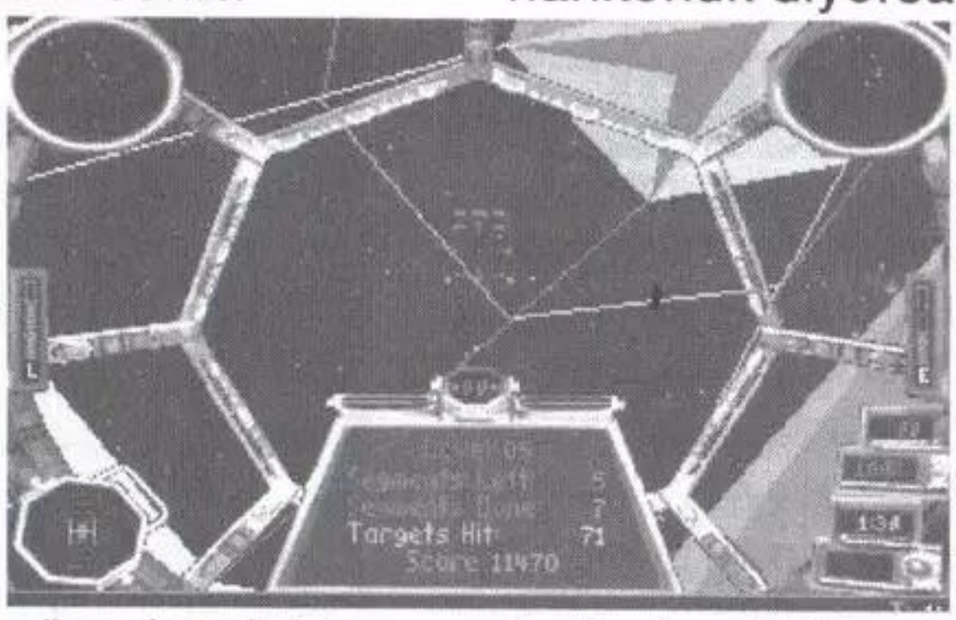
Peki diyeceksiniz aradan geçen bunca zamandan sonra hala bu oyunda iş var mı. Bence var. Senaryo klişelerle dolu olsa bile texture kaplı grafikleri ve kaliteli görevler bugün bile çoğunuzun ilgisini çekebilir. Aslına bakarsanız benim oyunda tek gıcık kaptığım şey bitmez tükenmez astreoid görevleri ve gemilere çok yaklaştığınızda pixellerin anormal büyümesi. Ucundan, kenarından kendinizi hikayeye kaptırabilirseniz son göreve kadar oynamamanız için hiç bir sebep yok.



STAR WARS TIE FIGHTER

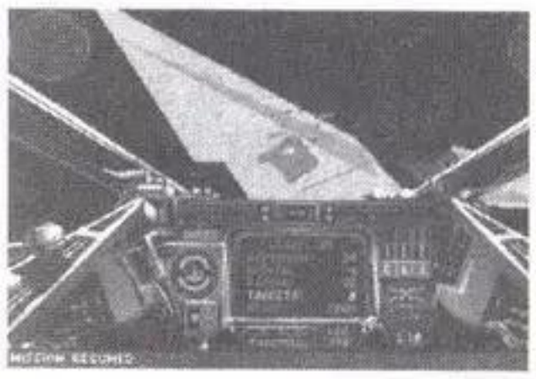
Demek ben küçükken de garipmişim. Herkes 'Luke Skywalker ben olacam, yok sen olacan' diye kavga ederken ben hep gizli gizli Darth Vader ve İmparator'un kazanmasını isterdim. Kalem kutum da siyahtı. Her neyse, ruhumu ve bedenimi Darth'cığıma adıyabilmek için aradan uzun bir zaman geçmesi gerekti. Ama inanın, beklediğim her dakikaya değdi. PC aldıktan hemen sonra Tie Fıghter'la tanıştım, hem de ne tanışma. Bir anda etrafta lazerler uçuşmaya başladı, wingman'im yardım et diye inlerken, uzay istasyonundan kaçan Rebel komutanların Shuttle'ının peşine takıldım. Arkamdaki X-Wing'i küçük bir 'bilek' hareketiyle salladıktan sonra wingman'imin yardıma koştum, ama çok geçti. Olsun, imparatora feda olsun. Şimdi bile Windows'dan çıkıp birkaç görev tamamlamamak için kendimi zor tutuyorum. Tie Fighter o kadar güzel işte. Görevler muhteşem, gizli görevler daha bile iyi (eğer yeterince yalvarırsanız, size bir listelerini bile yayınlayabilirim). Gizli görevleri tamamlayıp, imparator'un sağ kolu olana kadar yükselmek ise başlı başına bir fantazi (tedavi sökmedi de). En ufak Tie Fighter'da kamikazelik yapmaktan, hala fabrika kokusunu taşıyan Tie Defender'da Rebel avlamaya kadar bir Star Wars hayranı ve potansiyel starfighter olarak isteyebileceğiniz herşey bu oyunda var. Rivayete göre George Lucas, oyundaki uçuş modellerini İkinci Dünya Savaşı uçaklarından almış ama bu sizi yanıltmasın, uzay savaşı, görev senaryosu, değişik gemiler, değişik silahlar, ses efektleri, digitize konuşmalar, her şey tamam. İlla et bir nankörlük diyorsanız, grafikler ızcık daha detaylı olabilirdi. Bazen (mesela bir geminin kuyruğuna takıldığınızda, ya da büyük gemilerin üstünden tehlikeli geçişler yaparken) zayıf kalıyorlar, ama zaten herşey o kadar hızlı olup bitiyor ki anlamıyorsunuz bile. Hala anlamadıysanız Tie Fighter bu türün (en azından şimdilik) en iyisi. Daha ne isteyebilirsin diyorsanız, valla be şahsen bir multi-player versionunu, bir de Prenses Lea'nın o komik saçlarını kendi ellerimle kesmek isterim...



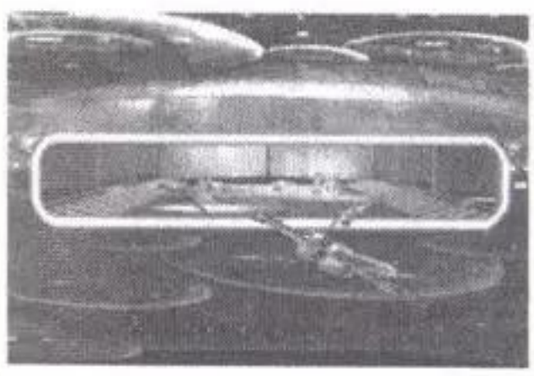


X WING

Kolay değil tabi koskoca Death Star'ın havalandırmasından içeri dalıp onu tam kalbinden vurmak. Becerebilirseniz heykelinizi de dikerler, prensesi de (komik saçlı olsa bile) size verirler, hatta hakkınızda oyun bile yaparlar. X-Wing de işte kalleş Rebel'ların anısına yapılmış bir uzay simulasyonu.



George Lucas, Star Wars efsanesinin suyunun suyundan bile para kazanmaya karar verdiğinde ilk önce oyun haklarını sağa sola satmayı denedi, baktı ki olmuyor, iş başa düştü deyip kendi oyunlarını kendi yapmaya başladı. İyi de etti aslında. İki üç sene önce çıktığında biz eski Amigacı'ları çook çook üzmüştü. İtiraf edeyim, ilk gördüğümde kıskançlıktan çatlamıştım bile. Her çeşit Rebel uzay gemisi, filmlerden alınan ses efektleri falan beni bayağı etkilemişti.

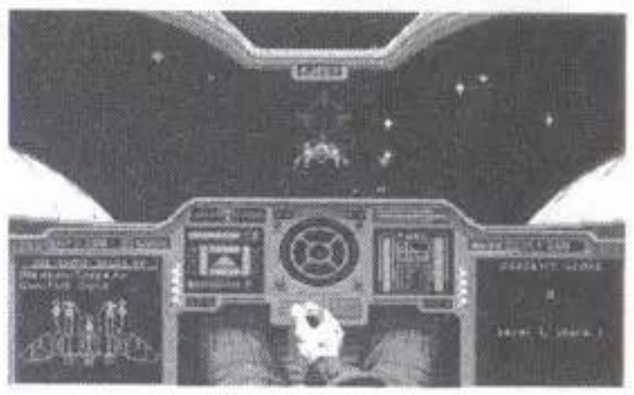


Ama şimdi insanoğlu nankör lafını kanıtlarcasına şöyle yükleyip bakmak bile içimden gelmiyor. X-Wing'in sahip olduğu bütün iyi özellikler Tie Fighter'da da var, kötü özellikleri ise Tie Fighter'da düzeltilmiş. Eee o zaman sizin de hak vereceğiniz gibi aslında X-Wing görevini tamamlamış ve ömrünü doldurmuş oluyor.

X-Wing de sizi çekse çekse, belki konu olarak Rebel'ları alması çeker (beni çekmez, ben ömrümü Empire'a adadım).

WING COMMANDER ACADEMY

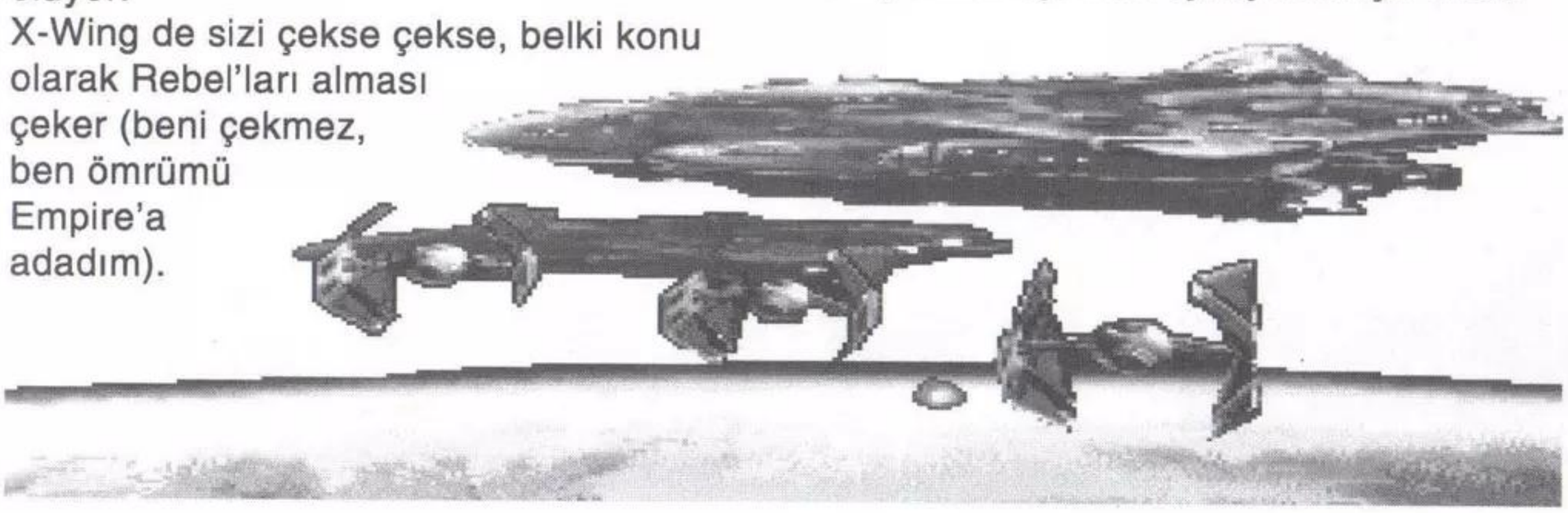
Envari türlü insan var tabi, herkes uzay savaşı yapacam diye bin türlü ara ekran seyredip bi dolu senaryo falan dinlemek istemiyebilir. Bazısı da hemen uzay gemisine atlayıp düşmanlarla kapışmak ister. İşte Wing Commander Academy böyleleri için yapılmış bir oyun.



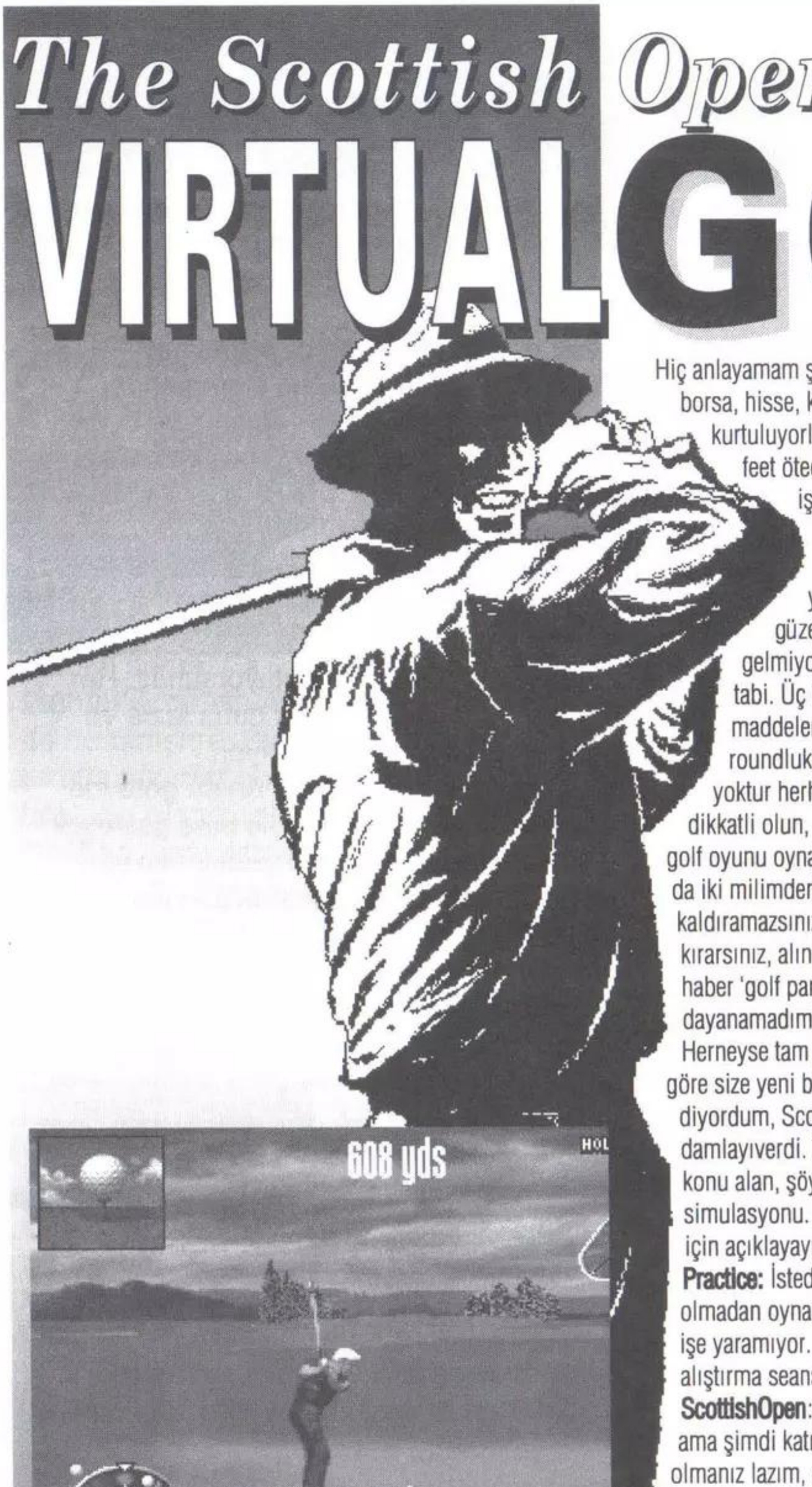
Savaşa başlamak için bir dakika bile kaybetmenize gerek yok, daha bismillah demeden kendinizi giderek zorlaşan bir uzay savaşının içinde buluyorsunuz. Her level'da üzerinize giderek daha fazla ve daha güçlü düşmanlar geliyor.

Bu olayın bir yönü, bir de 'Ah şu görevde üstüme üç Kilrathi yerine iki tane gelseydi' diyenler (dedik ya envari türlü insan var) için özel bir mission construction set bölümü var. Burada karşınıza çıkacak gemileri, onların pilotlarının seviyelerini, size hangi açıdan yaklaştıklarını, kaç tane olduklarını, yani hala anlamadıysanız görevle ilgili herbişeyi ayarlayabiliyorsunuz. Sonra da hazırladığınız görevi oturup oynuyorsunuz.

Uzun lafın kısası, Wing Commander Academy, her ne kadar beni hiç ilgilendirmese bile, sırf gemi patlatmak için uzay simulasyonları oynayanlar için ideal.



The Scottish Open VIRTUAL GOLF



Hiç anlayamam şu golf oynayanları. Güya stres atıyorlarmış, borsa, hisse, kadın dırdırı, iş, trafik, hepsinin stresinden kurtuluyorlarmış. Bana sorarsanız hap kadar topu, 500 feet ötedeki bit kadar deliğe sokmak kadar stresli bir iş daha olamaz. Kum çukurlarına gireceksin, su birikintilerinde top arayacaksın, böceklere yem olacaksın, bütün gün güneşin anlında yürüyeceksin, sonra akşam gidip 'Oh bugün ne güzel stres attık!' diyeceksin. Bana pek inandırıcı gelmiyor açıkçası. Ama bilgisayarda golf bambaşka tabi. Üç beş (minimum iki) kişi biraraya gelip, yasal maddeler alıp (çay, kahve, diet kola) şöyle iki üç roundluk bir turnuva çevirmenin zevki hiçbirşeyde yoktur herhalde (hele bir de hava yağmurluysa). Ama dikkatli olun, öyle sonradan lazım olacak arkadaşlarınızla golf oyunu oynamayın, insanlık hali, topunuz suya düşer, ya da iki milimden atış kaçırırsınız, sizi tefe koymalarını kaldıramazsınız, çekersiniz beylik 2Wood'unuzu, kafalarında kırarsınız, alın size Sabah'ın üçüncü sayfasına sürmanşet haber 'golf partisi kana bulandı, gururumla oynadılar dayanamadım' vs. vs.

Herneyse tam yağmurlu havalar da ufak ufak başladığına göre size yeni bir golf oyunu tanıtmanın zamanı geldi diyordum, Scottish Open (iyi golf oyunu lafının üstüne gelir) damlayıverdi. İskoçya'nın prestijli turnuvalarından birini konu alan, şöyle iyi, eksiği olmayan, fazlası bile olan bir golf simulasyonu. Artık adetten olmuş, elim değmişken sizin için açıklayayım bari...

Practice: İstediğiniz sahayı ve deliği başkalarına rezil olmadan oynamanızı sağlıyor ama aslına bakarsanız pek bir işe yaramıyor. Zaten ilk iki üç turnuvanız oldukça acıklı alıştırma seansları olarak geçecek.

ScottishOpen: Oyunda gelebileceğiniz en üst düzey turnuva, ama şimdi katılamıyorsunuz, çünkü önce profesyonel olmanız lazım, onun için geçiyoruz.

Tournament: Aha işte burası size lazım. Oyundaki dört sahadan birinde (son ikisi sadece profesyoneller için) dört round süren bir turnuvaya katılmanızı sağlar. Çok kötü gidiyorsanız iki round sonra elenirsiniz. 18 delik beni bayar diyorsanız FR9 veya BK9 seçeneklerinden birini işaretleyerek sadece ilk dokuz veya son dokuz deliği de oynayabilirsiniz. İnşallah buna da sonra döneceğiz.

SkinsChallenge: Parrraa, parra, parraa. Derdiniz şöhret falan değil de nakitse, burda her deliği belirli bir miktar para için oynayabilirsiniz. Rakiplerinizi siz seçtiğinizden bir süre buraya

takılmanız tavsiye olunur. İyilerinden birini (mesela eski dostum Duncan) seçip bir süre onun oynayış biçimini seyretmenizde yarar var. Hangi deliklerde hangi sopaları kullanıyorlar, rüzgarla nasıl başa çıkıyorlar, deliğe nerden yaklaşıyorlar, izleyin ve öğrenin. Sizi çok farklı yenerlerse de üzülmeyin. Ekrandaki paranın kimseye hayrı yok.

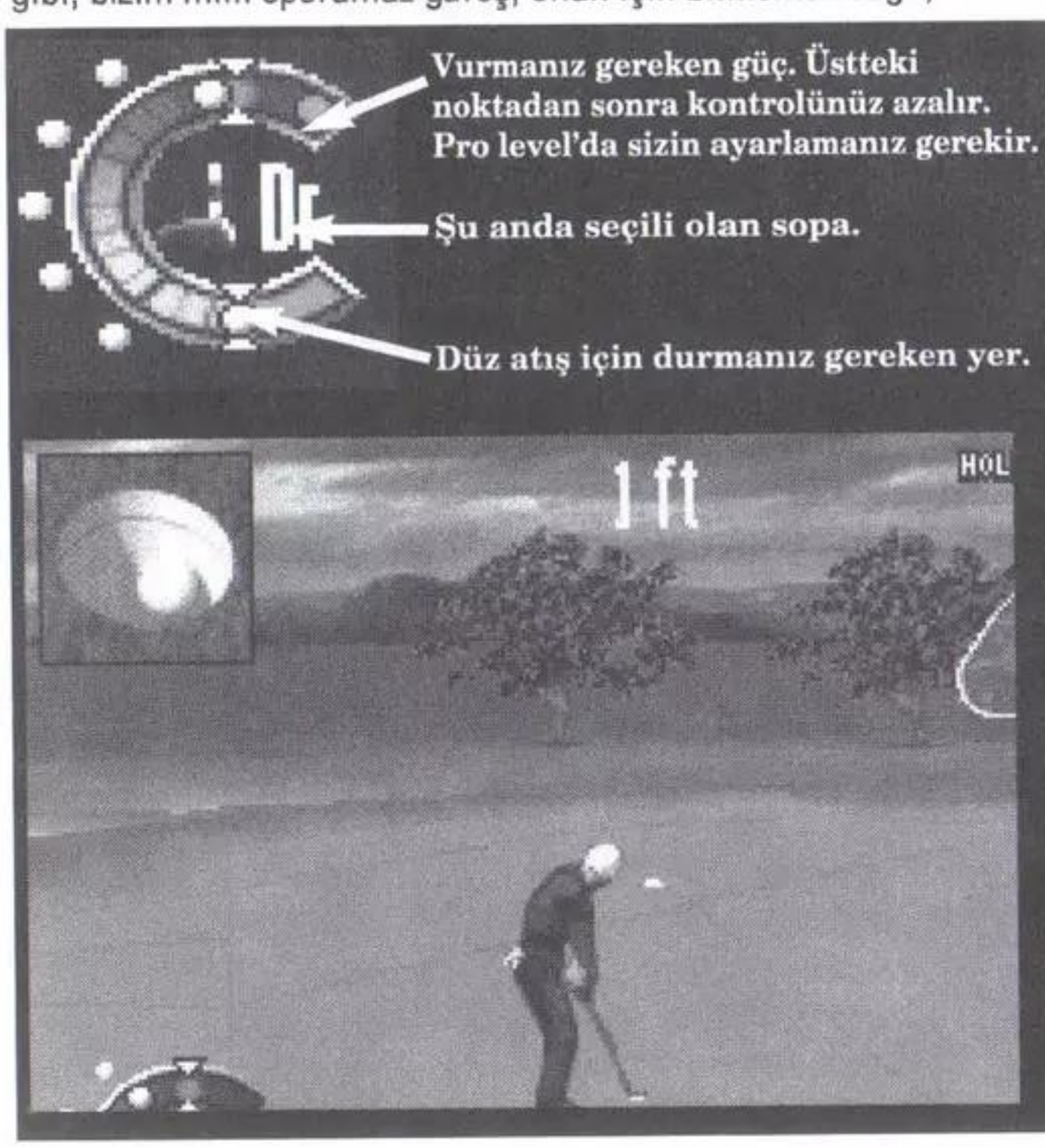
DerbyScramble: Yeni ve güzel bir özellik. İkişer kişilik takımlar halinde kapışıyorsunuz. Herkes birer açılış atışı yapıyor, ikinci atışlarda takımın en iyi atışı geçerli sayılıyor. Vuruş sayısı değil, hangi takımın önce topu deliğe soktuğu göz önüne alınıyor. Dört kişi oynuyorsanız dostluk yıkmak için ideal.

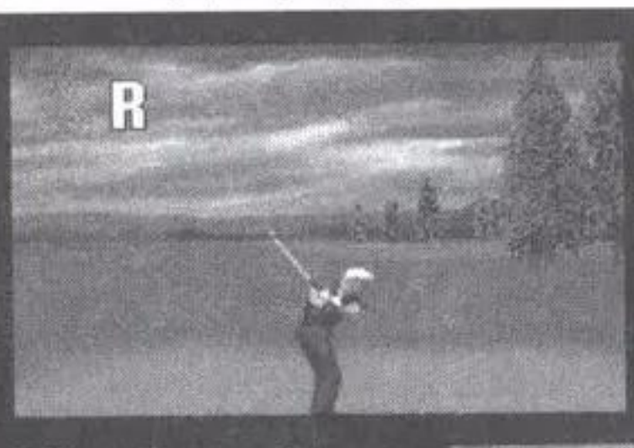
ShootOut: Biraz acımasız olmakla beraber eğlenceli bir seçenek. Her delikte en fazla atış yapan eleniyor. Eğer iki kişi aynı sayıda bitirirse, giderek zorlaşan atışlarla tie-break yapılıyor.

LoadSavedGame: Turnuvalar bir iki saati sürdüğünden sağolsunlar kaydetmemize izin vermişler. Burdan devam edebilirsiniz.

Şimdi gelelim sonradan geleceğiz dediğimiz yerlere. Practice'in kimseye bir hayrı olmadığında hemfikir olduğumuza göre Tournament diyelim ve ilk turnuvamıza başlayalım. Ama önce bir oyuncu yaratmamız lazım. Yukardakilerden birini işaretleyin ve Delete Player deyin. Boşalan yeri de New Player diyerek kendi adınızla doldurun, ya da rezil olmak istemiyorsanız bir 'rumuz' kullanmak da akıllıca olabilir. Şimdi yeni adınızı seçin ve Edit Player deyin. Yüksek sesle demeyin, deyin deyin dediğim yani bu seçeneği klikleyin. Burdan oyuncumuzun kıyafetini ve bazı özelliklerini seçeceğiz. Cimbom kompleksliler hemen sarı kırmızıya bulanacaklardır, ama isterseniz kırmızı tenli, mor pantalonlu, yeşil gömlekli bir canavar yaratmak da mümkün. Yalnız oyunun geri kalanını bu oyuncuya bakarak geçireceğinizden bence bundan sakının (böylece stratejik bir tavsiye de vermiş bulunuyorum). Sıra sopalarımızı seçmeye geldi. Bildiğiniz gibi (ya da bilmediğiniz gibi, bizim milli sporumuz güreş, onun için bilmemek değil, öğrenmemek ayıp) golfte 16 sopa var ama her oyuncu sadece 13'ünü kullanabiliyor. Şimdi hızlandırılmış golf sopası kursumuz: Wood'lar genelde reklamlarda gördüğümüz hayvani tahta sopalardır. Bunlar uzun atışlarda kullanılır ve kontrolleri zayıftır. Türkçe olarak, bu sopalarla topa abanırsınız, nereye gideceğini anca Allah bilir. Iron'lar Wood'ların kibar halidir. Metal uçlu olduklarından kavgalarda çok işe yararlar. 1'den 9'a kadar gittikleri için de atış mesafesinde ince ayar yapmanıza yardımcı olurlar. PowerWedge sivri uçlu bir sopadır, dikkatli olun.Beterin beteri var, valla Penthouse'a haber olursunuz. Topun dibine vurmanızı ve dolayısıyla onu havalandırmanızı sağlar. Böylece deliğe bir miktar yaklaşınca önünüzdeki engellere bulaşmadan atış yapabilirsiniz. SandWedge de kum çukurlarından çıkmanın tek yoludur. Topu havalandırır ve gömüldüğü kumdan kurtulmasını sağlar. Putter ise green diye tabir edilen son düzlükteki ince atışlar içindir. Wood'lardan birini (mesela 3) ve iron'lardan ikisini (2 ve 5 uygun) bırakmak akıllıca olur. Ders bitti çıkabilirsiniz. Tenefüste de oyuncumuzun vuruş kabiliyetini ayarlıyacağız. Üç özellik var, Drive (wood'la yapılan uzun atışlar), chip (wedge'leri kullanarak yapılan şık vuruşlar) ve putt (son düzlükteki atışlar). Elinizdeki puanları bu üç özellik arasında bölüştürmeniz gerekiyor. Mesela iyi drive yapıp deliğe hemen yaklaşabilirsiniz ama putt'unuz zayıfladığından topu sokana kadar göbeğiniz düşer, ya da iyi putt yaparsınız ama green'e gelemediğinizden bir işe yaramaz. Yani uzun sözün kısası bence en hayırlısı hepsini eşit (yani 5) bırakmak.

Tamam, artık hazırız. The Bowery, delik 1, canlı yayın, herkes bizi seyrediyor. Sopamızı seçelim bakalım. Sağ tuşla (ya da klavyeden C ve D) sopayı değiştirebilirsiniz. Bilgisayar genelde (uzun deliklerde ilk vuruş hariç) biraz fazla dikkatli davranıyor. Onun tavsiye ettiği sopayla yapacağınız atışlar genelde kısa düşüyor, bu yüzden oyuna biraz ısınınca daha uzun mesafeli (mesela 2Iron dediyse 1Iron) sopaları seçip güç ayarını kendiniz yapmaya çalışın. Bu da habire sopa değiştireceksiniz

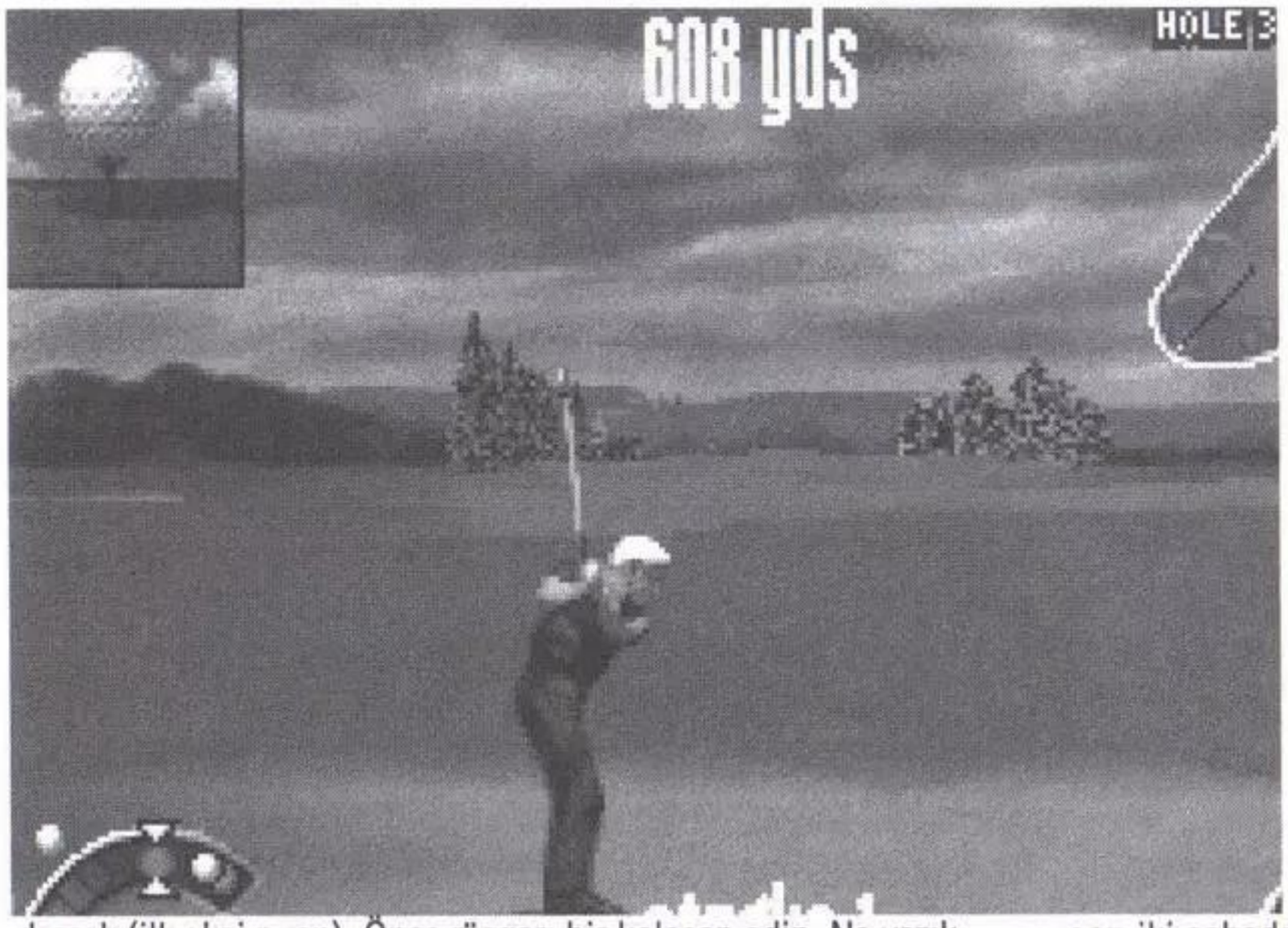




Böyle kısa delikler avantaj sağlamak için ideal(miş). Sopayı seçin, havayı şöyle bir koklayın, ve yaradana sığınıp topa geçirin...

Eğer rüzgarı iyi hesaplamışsanız, ve kum, su, ağaç gibi bilumum engellere bulaşmamayı başarırsanız topunuz uçacak, uçacak ve...

...yürürlükteki yerçekimi kanunu gereğince yere inecek. Balınız tutarsa bir anda -2 ile sıralamada yükseleceksiniz.



demek (ilk eksi puan). Önce rüzgarı bir kolaçan edin. Ne yazık ki Scottish Open'da rüzgar yoyo gibi 4 ile 12 arasında gidip geliyor (etti iki eksi puan). Rüzgarı tahmin etmek bu kadar kolay olsaydı bu kadar yat kazası olurmuydu? Siz rüzgar 5'den 4'e düştüğü anda sol mouse' basın. Solda hareket eden top mavi noktaya geldiğinde tekrar basın. Bu mavi nokta bilgisayarın tavsiye ettiği güç derecesidir (swing) ve genelde onu dinlemekte hayır var. Üst orta noktayı geçerseniz, top aşağı doğru daha hızlı inecektir, yani atışınız biraz kontrolsüz olacaktır. Top aşağıdaki mavi noktaya geldiğinde son bir kez basın. Eğer tutturabildiyseniz ve ben o kadar uğraşıp rüzgarı açıklarken uyumadıysanız düz ve başarılı bir atış yapmış oldunuz. Heyoooo! Neyse sakin olalım, tabi her zaman düz atacağız diye birşey yok, bazen rüzgarı aşmak için sağa veya sola doğru vurmamız gerekebilir. O zaman pointer aşağıdaki noktaya gelmeden hemen önce veya biraz geçince vurmanız gerekir. Fazla abartmayın, Scottish Open'daki golfçülerin durdukları yerden 90 derecelik atışlar yapabilmek gibi değişik bir özellikleri var. Green'e vardığınızda (ukelalık olsun diye değil, öğrenin diye söylüyorum, son düzlük) eğimi gösteren iki küçük ikon göreceksiniz. Putt yaparken bunları dikkate almanız lazım. Eğer delik tepedeyse tavsiye edilenden daha güçlü, çukurdaysa daha yavaş vurmanız gerekir. Şimdi diyeceksiniz, madem öyle bilgisayar niye tavsiyeyi ona göre yapmıyor. Yerden göğe kadar haklısınız, ve bir eksi puan daha eklemek en doğal hakkınız (etti üç). İkinci ikon'daki eğim çok fazlaysa, yani düzlük olması gereken yer aslında sağa doğru 40 derece eğimliyse, atış yönünüzü ona göre ayarlamanız gerekiyor. Topun o yöne doğru kayacağını düşünerek eğimin üst köşesine doğru vurun (mesela eğim sağa doğruysa sola). Ve çöt, topunuz deliğe girdi. Bir heyooo daha. Size 18 deliği teker teker anlatırdım ama editör takımı haksız müdahele ediyor (onlardan iyi oynuyorum diye gıcık oldular). Eğer turnuvayı anlınızın akıyla bitirebilirseniz (equal ya da eksi) profesyonel oldunuz demektir. Böylece kalan son iki sahada da oynayabilirsiniz, yalnız profesyonel olduktan sonra güç ayarını gösteren şirin mavi top çıkmaz. Mesafe ayarlarını kendiniz yapmanız gerekir. Galiba profesyonel olmamak en iyisi.

Farkettiyseniz Scottish Open'ın bir diğer adı da Virtual Golf. Her ne kadar biraz abartma olsa bile oyunda bir kaç (mertçe söylüyorum 6) değişik kamera açısı var. Özellikle Track Cam'le (klavyeden 3) oynamak bayağı eğlenceli. Tabi altı kamera açısı ve biraz dijitize ses bir oyunu virtual yapar mı bilemem ama yine de Scottish Open vereceğiniz parayı hak eder. Dedim ya özellikle beraber oynayabileceğiniz arkadaş, kardeş, abi, enişte gibi yakınlarınız varsa (benim kalmadı) yağmurlu günler için ideal...

Cüneyt 'Sailor' UYGUR

Firma: CORE DESIGN (SPOR/GOLF)

Sistem: 2HD-10MB HardDisk 4MB RAM Min.PC 386

Karar: %80

KLAVYE ÖRTÜSÜ

1) Static Cam
2) Aim at Ball
3) Track Ball
4) Track&Pan
5) Split Cam
6) Treetop Cam
A/Z/X/C/F/V) Kamera ayar
G) Grid on/off
N/M) Atış Yönü
Q) Falso
W) Kesme atış
P) Detay seviyesi
L) Atış yönü ve eğim
TAB) Save Game

3 KUPONA GOLF SÖZLÜĞÜ

Par: Deliği bitirmeniz gereken vuruş sayısı
Birdie: Par'ın bir altı (iyi)
Bogie: Par'ın bir üstü (kötü)
Caddy: Üç kuruş için zenginlerin sopalarını taşıyan zavallı. Oyunlarda sizin için sopa seçer.
Rough: Düzeltilmemiş çim.
Green: Deliğin etrafındaki düzlük.
Hole-in-one: Tek atışta deliğe girme.
Hole: Delik (yok ya).
Drive: Açılışta yapılan uzun vuruş.
Chip: Topu havalandırarak yapılan atış.
Putt: Green'de yapılan atış.
Sözlük: Sayfayı doldurmak için MAC tarafından açılan kutu.

DURUN OKUYUN!

İSTER BİZE UYUN, EVİNİZ CANLANSIN
İSTER ALDIRMAYIN,SONRA KAFANIZA VURUN!

MULTIMEDIA'YA GEÇİŞ İÇİN İNANILMAZ FIRSAT

UFO BİLGİSAYAR'DA

PENTIUM VE DİĞER ÇEŞİTLERİMİZİ DE SORUNUZ

ve AYRICA...

2x PANASONIC CD DRIVER
MAT 16 PRO SES KARTI (SB16-ASP PRO Uyumlu)
2x20 WATT MONITOR KENARINA MONTE EDİLEBİLEN, KENDİNDEN ANFİLİ, ADAPTÖRLÜ SPEAKER
185$+KDV

CD-PC-AMIGA-COM 64 OYUNLARIYLA EN GENİŞ ARŞİV

AKKURT SOK. NO:15/B
SUADİYE, ISTANBUL
TEL: 0 216 - 372 33 03
FAX: 0 216 - 345 42 33

AKBANK SUADİYE ŞUBESİ
BAHAR BAHTİYAR
4605-2

PRISONER

Driscol biraz sonra ölecek....

Wayne de gidici gibi...

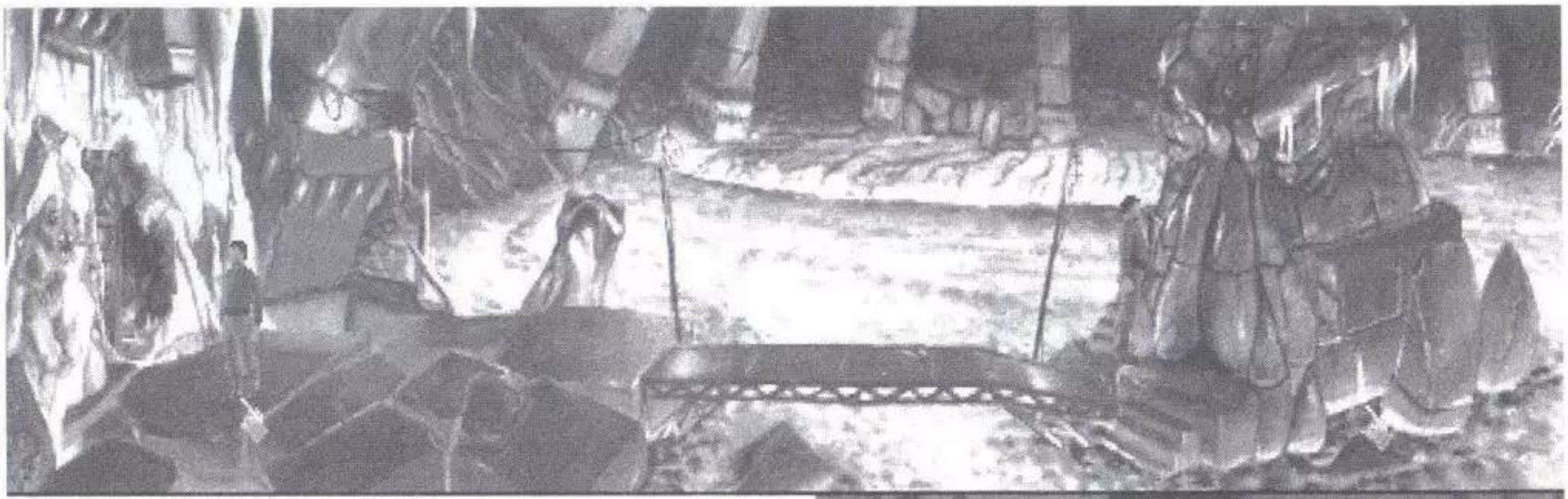
Jones'un zaten şansı yok...

Dünyada süper güç, insanüstü kuvvet, Atlantis, Chutulu gibi şeylerin olmadığına emin olabilirsiniz. Neden mi? Çünkü eğer olsaydı ya Naziler onu bulup 2.Dünya Savaşı'nda tüm dünyayı ele geçirirlerdi, ya da Indiana Jones onu bulan Nazileri bulup onları mahvederdi. İkisi de anca filmlerde ya da adventure'larda ortaya çıktığına göre korkacak birşey yok, yatağınızda rahat rahat yatabilir, ya da bir CD-ROM'unuz varsa Prisoner of Ice oynayabilirsiniz. Hatta Prisoner of Ice oynamanızı şiddetle tavsiye bile edebilirim, mertlik bozulup text adventure'lar öldüğünden beri en beğendiğim oyunlardan biri bu.

Kahramanımız Ryan, tam manasıyla bir Indiana Jones, Kadir Inanır karışımı. Bazen kırbaç çekip Nazileri yenmesini, bazen de 'Nayır, sen benim babam olamazsın, benim babam öldü' demesini bekliyorsunuz. Bu kültür çatışması ve senaryonun yer yer zıvanadan çıkmasına pek aldırmayın, Prisoner of Ice grafikleri, konusu ve sesleriyle piyasada CD parasını hak eden ender oyunlardan biri. Eğer oyunu bitirip yine de Ryan'ın etrafındaki insanlarla bağlantılarını çözemezseniz bana yazın, şu anda detaylı bir Parker aile ağacı çıkartma çabalarım sürüyor. Şimdilik bilmeniz gereken Ryan'nın kutupta bulunan iki garip cismi almak üzere tehlikeli bir göreve giden İngiliz denizaltısındaki tek Amerikalı olduğu. Görev tamamlanıyor (tabi birkaç aksilik de

oluyor) ve geri dönüş yolculuğu başlıyor. İşte biz hikayeye tam buradan dalıyoruz.

Başlar başlamaz kaptanla konuşun. Sandıkları bulan profesör Hamsun içerde yatıyor ve ruh hali pek iyi değil (galiba çıldırmış) ve sandıkların soğuk tutulması gerekiyor. Siz daha 'vah, vah yazık' diyemeden saldırıya uğruyorsunuz ve su altı bombaları patlıyor. Jones ölüyor. Aklıma gelmişken, bu oyunda kimseye fazla ısınmayın, çünkü hepsi sinek gibi dökülüyor. Kaptan sizi ön tarafa çağırıyor ve kek gibi sandıkların olduğu odanın kapısı açıyor. Bu çıkan şeyle tanışın, öpüşün, o bir Prisoner of Ice. Kaptan da gitti, etti iki. Kapıyı kapatın ve yangın söndürücüyü alarak yangını söndürün. Şimdi köprüye dönün. Demin kaptanın kurcalamanıza izin vermediği çekmecedekileri alın (el teybi, anahtar, şifreler). Sağ tarafa yatakhaneye gidin. Buradan baltayı, can yeleğini, krampon ve St. Christopher madalyonunu alıp Wayne ile konuşun. Wayne çıkınca Hamsun'u madalyonla hipnotize edin. Saçmaladıklarını kaydedin. Tekrar köprüye dönün. Kontrol bize geçince teybi üzerinizde kullanın. Wayne ölüyor (etti üç) ama saldırı bu kez teknenin içinden geliyor, anlaşılan sabotaj var. Torpido odası sular altında. Makine dairesine inin. Stanley orada sıkışmış durumda (üç buçuk diyelim). Onunla konuşun. Motorun altından ingiliz anahtarını alın. Köprüye dönüp Driscoll ile konuşun. Spanner ile kapı kolunu sökün. Makine dairesine giderek sağdaki switch'i (bulması biraz zor) indirin. Walkie Talkie'yi üzerinizde kullanın. Driscoll köprüden vinçi kullanarak Stanley'i kurtarıyor. Stanley ile konuşarak telsiz kodu hakkında bilgi alın. Köprüye dönüp kod kitabını telsizde kullanın. Şimdi imdat sinyali yolladınız ama dost gemilerin sizi bulabilmesi için birinin dışarı çıkması lazımç. Kek gibi dışarı çıkmaya gönüllü olun. Duvardaki kutuyu baltayla kırın. Anahtarları ayarlayarak kısa devre yaptırın. Yangın olan odaya gidin. Kramponu üzerinizde kullanın. Duvardaki kutuyu çekmeceden çıkararak anahtarla açın, içinden işaret fişeği tabancasını alın. Sonra yatakhaneden torpido odasına inin. Torpido odasından işaret fişeğini alın. Suyu boşaltmak için kapı kolunu sağ taraftaki delikte kullanıp çevirin.



Torpido kapağını açın. Telsizle yukarı haber verin. Bravo, denizaltı bölümünü geçtiniz. Şimdi Falkland adalarında bir İngiliz üssündeyiz.

Komutanla konuşun, pek güvenilir bir tip değil gibi sanki. O dışarı çıkınca etrafı kurcalamayı hangi adventure'cı red edebilir ki? Sağdaki masayı iyice bir arayın. Çekmeceden yırtık kağıt parçasını ve kendi dosyanızı alın. Masanın üstünden de sigaraları alın. Herşey tamam olunca Quincy gelecek. Hımm bunu da gözüm tutmadı. İnsan yaşlandıkça daha şüpheci oluyor galiba. Ama çok zararlı olamaz, çekmeceleri açık bıraktığımızı çakmadı. Dışarı çıkın. Koridor görevlisine kağıtları verin. Kontrol size geçtiğinde film makarasını alın. En sağdan çıkıp devam edin. Projeksiyon odasına geldiğinizde askerle konuşun. Herşeyi sorun. Sizi Quincy'nin yollamadığına (herkes bu adama gıcık) ikna edin. Size filmi göstermesi için adama sigara verin. Filmi seyrederken kazı çalışmalarında adamın birinin yaratıklarca öldürülüşünü görüyorsunuz. Daha sonra koridora dönün. Kapıdan çıkmadan önce save edin. Ara demo'da oyununuz kitlendi mi? Bizim klübe hoş geldiniz. Piyadaki bazı POI'lar burda takılıyor, siz de bu hataya düştüyseniz hemen gidip bilgisayarcınızın başının etini yiyin. Canavarlar boş durmuyor ve birileri daha ölüyor (artık saymıyorum). Üssün doktoru Hamsun'ın kayıp olduğunu ve odasında sümükümsü yeşil birşeyler bulduklarını söylüyor. Sonra koridora gidin. Sağdaki ilk kapı telsiz odası. Bu odada kimlik dosyasının resmini buharla çıkarın (eski numara).

Telsiz görevlisi ile görüşüp mesajları alın. Amerikalı kardeşlerimiz bulunduğumuz

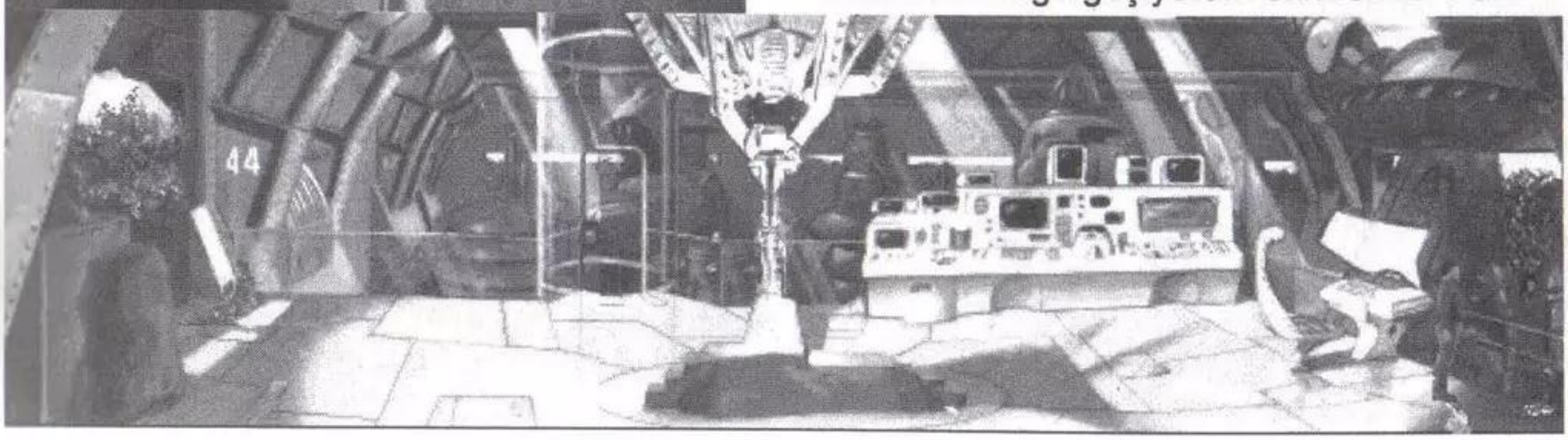
üssden birinin Almanya'ya mesaj gönderdiği öğrenmişler (teknoloji bu işte), bizden bunun kim olduğunu bulmamızı ve Hamsun'a göz kulak olmamızı istiyorlar. Tekrar konuşarak dosyaların yerini sorun. Mc Lagen'la ile ilgili konuşmayı seçince bize yerlerini söylüyor.

Komutanın ofisine dönün. Komutanın masasındaki izin belgesine resmi yapıştırın. Projeksiyon odasına gidin. Ekranın ortasındaki kitaplıkta tek duran kitapa bakın. Yırtık kağıdı kitaba koyun. Kasa şifresi 496523. Komutanın odasına dönerek tablonun arkasında bulunan kasayı açın.

Kasanın içindekileri (mühür, anahtar) alın ve acemi hırsızlar gibi sakın kasayı açık bırakmayın. Tabloyu da geri yerine koyun. İzin belgesini damgalayın. Bayraklı odadan asansör yardımı ile aşağı inin. Bu arada demin kaybolan hastamız geri dönüyor. Kapıda askere kendi ellerinizle hazırladığınız izin belgesini verin.

Sağdan ilk kapıya girin ve rafta duran teneke kutuyu alın. Aşağıdaki kapıya girerek hemşire ile konuşun. Hasta olduğunuzu söyleyin ve içeri girin. Bu arada hemşirenin de Quincy'den nefret ettiğini öğreniyoruz (tamam, casus kesin Quincy). Doktoru karnınızın ağrıdığına inandırmak için ona teneke kutuyu yediğinizi söyleyin (yorum bile yapmıyorum). Doktor ilaç almak için dışarı çıktığında masanın üstünde duran kitabı alın. Dışarı çıkın ve üstteki kapıyı çalın.

Kitabı vererek içeri girin. Duvardaki yangın söndürücüyü alarak, sigarayı çöpe atın. Böylece yangın çıkar. Siz duvar dibine saklanın. Askerler gidince yangını söndürün. Soldaki kapıdan dosyaların olduğu kapıya gelin. Burada çekmeceyi açıp içine bakın. Biri bizden önce davranmış ve dosyaları çoktan yürütmüş bile. Geriye kalan tek dosya Parker adlı birine ait. Dışarı çıkın. Bu esnada komutan sizi odasına çağırıyor. Komutan size kalan sandıktaki canavarın kaçtığını ve birilerini öldürdüğünü söylüyor (anlaşılan o demo'ları seyretmemiş) ve sizin denizaltı da yaptığınız ufak teyp kaydı numarasına inanmıyor. Na'palım siz de denizaltıya dönün. Namlunun altından kabloyu alarak demire bağlayın. Buna tutunarak buzdan geçin. Yerdeki kapaktan içeri bakarak kapıyı açan malzemeleri alın. Bunları birleştirerek merdivende kullanın. Yatakhanedeki dolaptan kağıtları alın. Bu kağıtlarda canavarlara karşı kullanabileceğiniz yeni ilahiler yazıyor. Kumanda odasına döndüğünüzde karşınıza bir yaratık çıkıyor. Periskobun hemen yanındaki düğmeye basın. Anahtarı kullanın ve merdivenden kaçın. Gitti güzelim denizaltı. Üsse döndüğünüzde radyocu ölmüş ve komutan da kayıp. Doktor size bir kitap veriyor ve Hamsun'un kanından bir örnek gösteriyor. Tam o sırada hemşire hanım (güzelmiş) dehşet dolu bir halde içeri giriyor. Revire gidin ve canavarı kitaptan öğrendiğiniz gibi yere Pentagram çizerek durdurun. Doktorun odasına gidip masasındaki iğneyi alın. Komutanın odasına dönüp haritanın ortasındaki deliğe iğneyi sokun. Açılan gizli yerden taşı ve raporu alın. Canavarın uslu uslu sizi beklemesi ne hoş değil mi? Onu daha fazla bekletmeyin, yanına dönüp taşı kullanın. Bu Mnar Stone sayesinde canavarı (onların adı Prisoner of Ice) geldiği yere geri göndermiş olduk. Yerde duran Quincy'e' ait dosyaları alın. Meğersem yanılmışız, hain Quicy değil Sears'mış (pardon, iftira da çok ayıp şey hani). Quincy araştırma yapmak (ve bizi şaşırtmak için) dosyaları yürütmüş. Bu arada Parker'ın kim olduğunu öğreniyoruz. Parker bu karanlık vodoo modoo işlerinde bir uzman (daha tanışmadan ona yakınlık hissetiniz değil mi? Kan çekiyor işte). Ona danışmak için hemen Arjantin'e uçuyoruz. Hemencik kütüphaneye gidiyoruz. Kapıdaki kemancıda kocaman bir silah olması kötü bir tesadüf. Soldaki kadınla konuşun. Meğersem aradığımız Prof.Parker'ın kızıymış. Prof.Parker'da bir süredir kayıpmış. Ona görevden bahsedin. Bizle beraber araştırma yapmayı kabul ediyor. Tabi her oyuna güzel bir hanım lazım, ama sonradan hep başınıza bela olurlar (fazla sulanmayın, ensest günahtır). Görevli ile konuşun. Çalınan taş disk (maxell?) ile ilgili bilgi alın. Kitabın numarasını vererek müdürün yanına gidin. O size polisin diski (verbatim?) Parker'ın çaldığını düşündüğünü ama kendisinin buna inanmadığını söylüyor. Herşeyi sorun. Kutsal kitabın kalan son kopyasını okuma şansını ele geçirmiş bulunuyorsunuz. Kitaba göre elinde disk tutan adam Azteklere hükmediyor. Prisoner of Ice'ı yaratan Tanrı'nın dünyaya gelmesi için gereken şeylerden bahsediyor. Bu arada silahlı adam içeri girip diski istiyor. Burası biraz karışık, anlatsam dalga geçiyorum sanırsınız. Peki



peki, silahlı adam diski istiyor, ve tam o sırada içeri giren zavallı resepsiyoncu Miguel'i öldürüyor. Sonra doktora 'Herr doktor, görmüyormusunuz, elimde silah var' diyor. Doktor da 'Hayır görmüyorum, çünkü ben körüm' diyor (kör bir kütüphane müdürü, ender bir olay tabi). Bu sırada oraya ışınlanan plasma silahlı bir şahıs (siz, ama tam olarak değil) ilk silahlı şahsı paramparça ediyor ve biz gizli geçide giriyoruz. Demiştim size.. Neyse polisler gidince gizlendiğimiz yerden çıkıyoruz. Kütüphaneye geldiğinizde soldaki kitapların arkasındaki bastonu alın ve ekranın ortasına doğru tek başına duran kitabı ittirin ve soldaki kitap yığınını alın (bir cümlede kaç kere kitap lafı geçebilir?). Geçitten geçin ve elinizdeki bastonu merdivenle kullanın. Duvardaki boş yerlere elinizdeki kitapları şu sırayla koyun: Goethe 3, Shakespeare 2, Sofokles 1. Bu arada vektör hanımın kıvırtması dikkatinizi çekti mi? Dedim ya sulanmayın. Neyse yukarı çıkıp switch i oynatın. Ekranın sağından çıkın ve en baştaki heykeli ittirin. Açılan yerden anahtarı alarak, anahtarla kapıyı açın. En baştaki adamın (diskman) eline ulaşmak için Venüs ve Jüpiter heykellerine çıkın. Aradığımız diski bulduk (disk markası esprisi yok) ama her zamanki gibi Naziler olaya anında el koydular, kendimizi bir Nazi üssünde hapis buluyoruz. Ooo herkes burada. Sırayla soldan sağa Prof.Parker, biz, Prof.Hamsun, ve Diana. Hücrede masa üzerindekileri alarak yakalanmadan kaşıkla duvarı kazın. Yandaki hücredeki adam şu meşhur Parker. Bize bu konuda bildiklerinden bahsediyor. Bir süre diğer yan hücredekilerin götürülmesini bekleyin. Bu arada Parker'dan Nazilerin Prisoner of Ice'ları korkunç bir silah olarak kullanmayı düşündüklerini öğreniyoruz (Raus schnell, dışarı çabuk demek). Sıra bize geldiğinde

Naziler bizden komutanlarımıza (biz aslında Amerikan Askeri İstihbarat bölümüne çalışıyormuşuz, Naziler olmasa bunu da öğrenemicez) yalan yanlış bir mesaj göndermemizi istiyor. Yapmazsak da kızın canının yanacağını söylüyorlar (size bela olacağını söylemiştim di mi?). Verdikleri kağıdı alarak lavaboya tıkayın. Askere tabure ile vurup üstünü arayın ve anahtarı alın. Kapıyı kilitleyerek masayı çekip üzerine tabureyi koyun. Kalemle havalandırmayı açıp kaçın. Sağ taraftan çıkınca mağaraya geliyorsunuz. Dikiti oynatınca kapı açılıyor. Mücevherleri alıp sağdaki büyük heykelin gözlerine takın. Mavi sağa kırmızı sola. Işınlandınız. Maden arabasından buz kıracağını alıyorsunuz. Arkadaki lavların arasındaki taşı buz kıracağı ile oynatıyorsunuz. Buz kıracağını lavın içine sokup ısıtın ve arabanın tekerleğinde kullanın. Arabayı itip yaratığa yakalanmadan kaçın (Indiana Jones diye birini tanıyormusunuz?). Havalandırma odasında buz kıracağını büyük pervanede kullanın. Pervanenin arkasına geçin. Hımmm, burda garip birşeyler oluyor. Görmiyeli bizim Naziler teknoloji işini bayağı ilerletmiş, sanki Star Trek. General gidince havalandırma kapağından girerek elinizdeki kağıdı kendi üzerinizde kullanın. Kapıdan geçerek zaman yolculuğuna başlayın. Yıllardan 2037, mevsimlerden kış. Platformun arkasındaki demir namluyu alın. Sağdaki terminale

oturup babamızın (haydaa, o ne zaman oyuna girdi?) yazdığı hayat hikayesini öğreniyoruz. Şimdi iyi dinleyin, anlaması bayağı zor. Biraz önce yanımızdaki Parker bizim dedemiz, ekrandaki Parker bizim babamız. Baba Parker (Howard) bizi dede Parker'a (John) yardım etmemiz için Sears'la beraber zamanda geri gönderiyor. Bizin adımız da aslında Ryan değil Yan. Babamızın (Howard) boynumuza taktığı isim bantı kırılıyor, Parker Yan oluyor .....ryan. Yetimhanede biz büyürken kalleş Sears da babamıza (Howard demişmiydim) ihanet edip Prısoner of Ice'la rın tanrısını dünyaya getirmek için karanlık işlere bulaşıyor. Yani sizin anlayacağınız bu Parker bizim babamızmış. O zaman o Parker'da dedemiz oluyor. Yani Diana Parker da halamız. Sulanmayın demiştim di mi? Soldaki nitrojen pilini alın. Sağdan kabzayı alın. Konsolün üzerindeki pili alarak switch'in olduğu yere yerleştirip kırmızı düğmeye basın. Elinizdeki parçaları ekranda birleştirin (nitrojenler hariç). Babanızın bahsettiği silahı elde ediyorsunuz. Silahı taşta kullanın. Dolabı açın ve taşla diskin kopyasını (dayanamıcam, xcopy'le mi kopyalamışlar?) alın. Solar disk'in kopyasını platformun üzerine çıkıp üzerinizde kullanın. Işınlanın. Döndük bakalım, bu canavarı hallettik diye hatırlıyordum ama olsun, kağıdı üzerinizde kullanarak yaratığı etkisiz hale getirin. Bizimkilerle konuşarak onları kapıdan geçmeye ikna edin. Bir anda kendinizi az önce Arjantin'de olduğunuz yerde kendinizi kurtarırken bulacaksınız. Anladınız mı? Anlamasanız da olur, anlatması biraz zor. Silahı mavi kıyafetli adamın üstünde kullanın. Tekrar ışınlanıyoruz, yıllardan 1937, mevsimi bilemicem. Büyücünün mağarasına ışınlandık. Soldaki duvardaki halkayı çekip yerden çıkan aletin üzerine taşı koyun. Bilmeceyi çözüp (çözümü söyleyip IQ'nuzu aşağılamıcam) kitaba bakın ve elinizdeki diğer taşı da kitabın üzerine koyun. Birden bire elinizde bir kılıç beliriyor. Kitabı alın ve kılıçla çıkan iki holograma dokunun. Kapı açılıyor. Kayığa binin. Sears'la karşılaşınca sırayla şunları söyleyin 1. Howard Parker 2. John T. Parker 3. Great Old Ones (Monkey Island?). Kontrolü alınca hemen arkanızdaki ipe klikleyin. Avize Sears'ın kafasına iniyor (kovboy filmi?) .Bir odaya geldiniz. Kılıcı sağ baştaki kurukafaya vurun. Ekranın altındaki taşın üzerine gidin (bunu da bulması zor). Böylece kapı açılıyor. Büyük kurukafadan içeri girerek, ayine geliyorsunuz. Büyülerin zamanlamasına dikkat ederek kılıcı kendi üzerinizde 3 defa kullanıyorsunuz . General diz çöküp yalvarmaya başlayınca kitabı taşa fırlatıyorsunuz. İşte bir kez daha dünyayı Nazilerden kurtardın Indy, yani Ryan. Son demo'da iki seçenek var, isterseniz gazi olup kurtuluyorsunuz, isterseniz şehit düşüyorsunuz. Seçim size kalmış. Her türlü sonunda Azteklerin tanrısı oluyorsunuz. Güzelmiş değil mi?

Prisoners of GameShow

MAC **MEG**

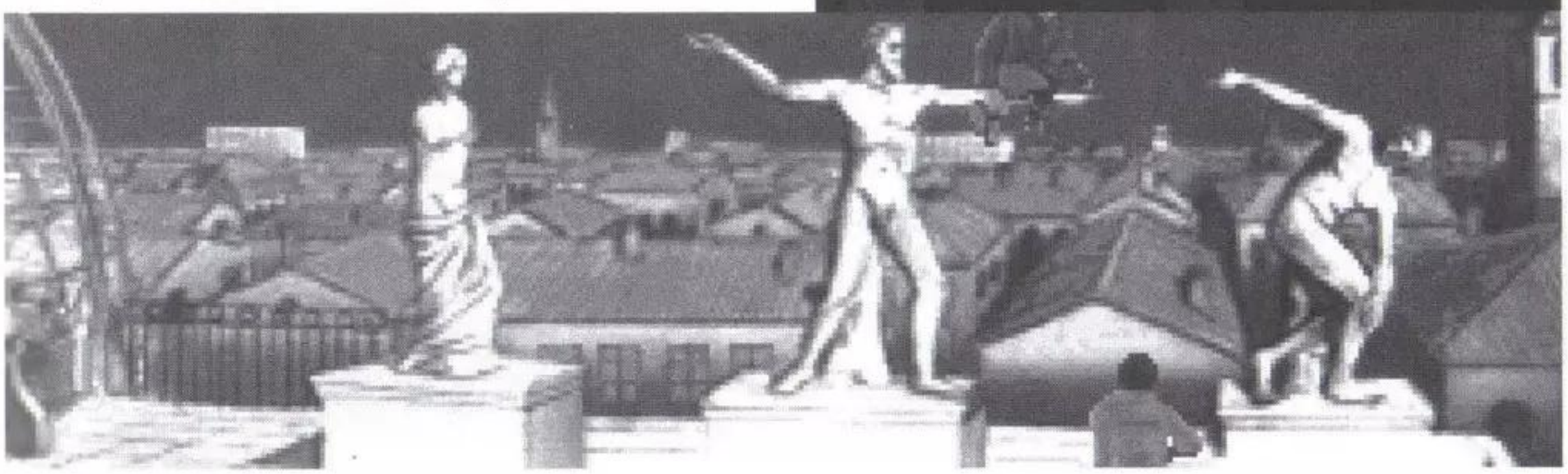
Orhan CEVHER

Mr.OZ **Ali ÇALIK**

Firma: INFOGRAMES (ADVENTURE)

Sistem: CDROM 4/8MB RAM - VGA Min. PC 486

Karar: %89

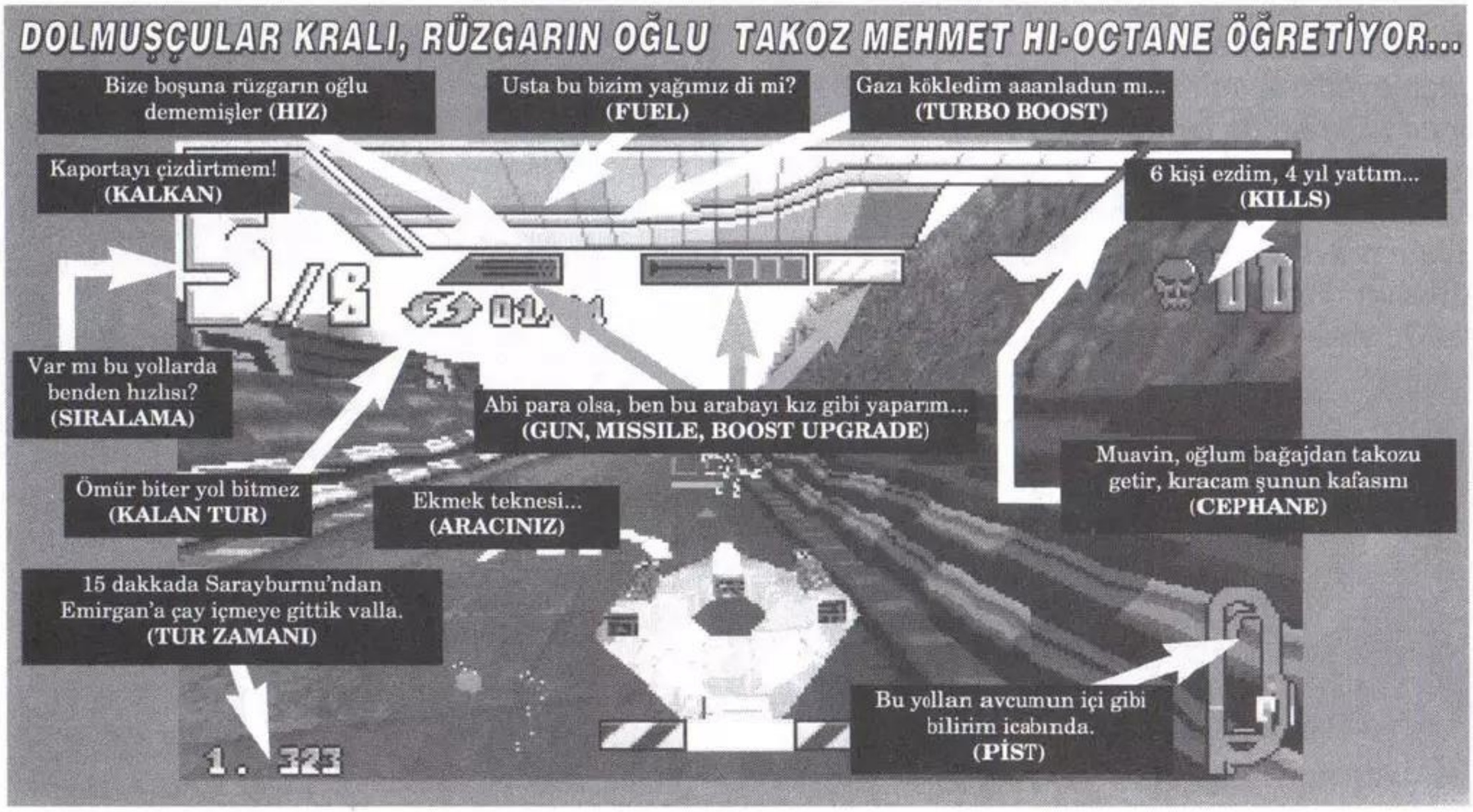


HI-OCTANE

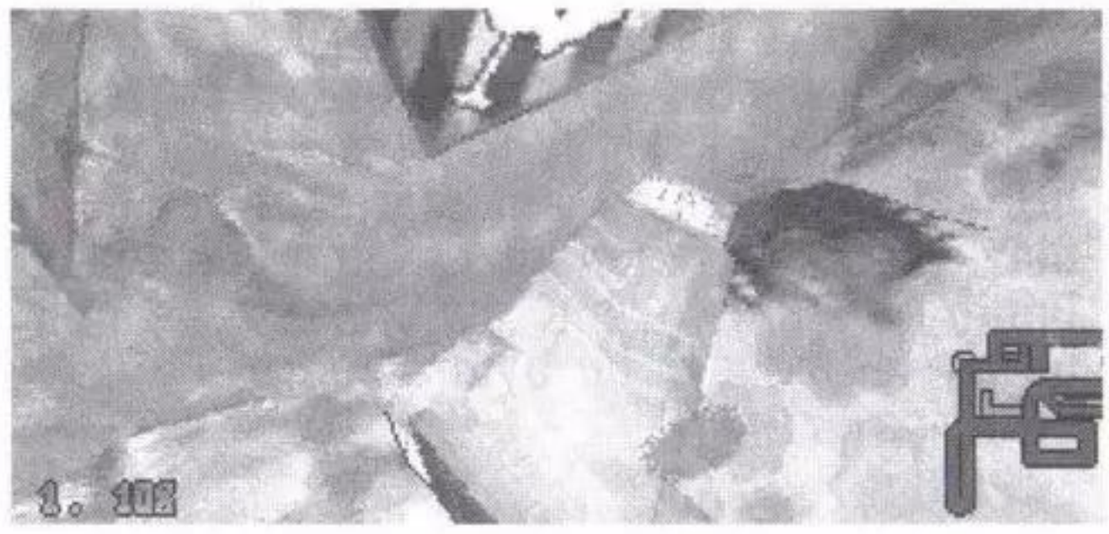
Game Show elemanları fuara yetişmek zorundadırlar. Bunun için Game Show'a ait ultra sonik speeder aracı ile yola koyulurlar.

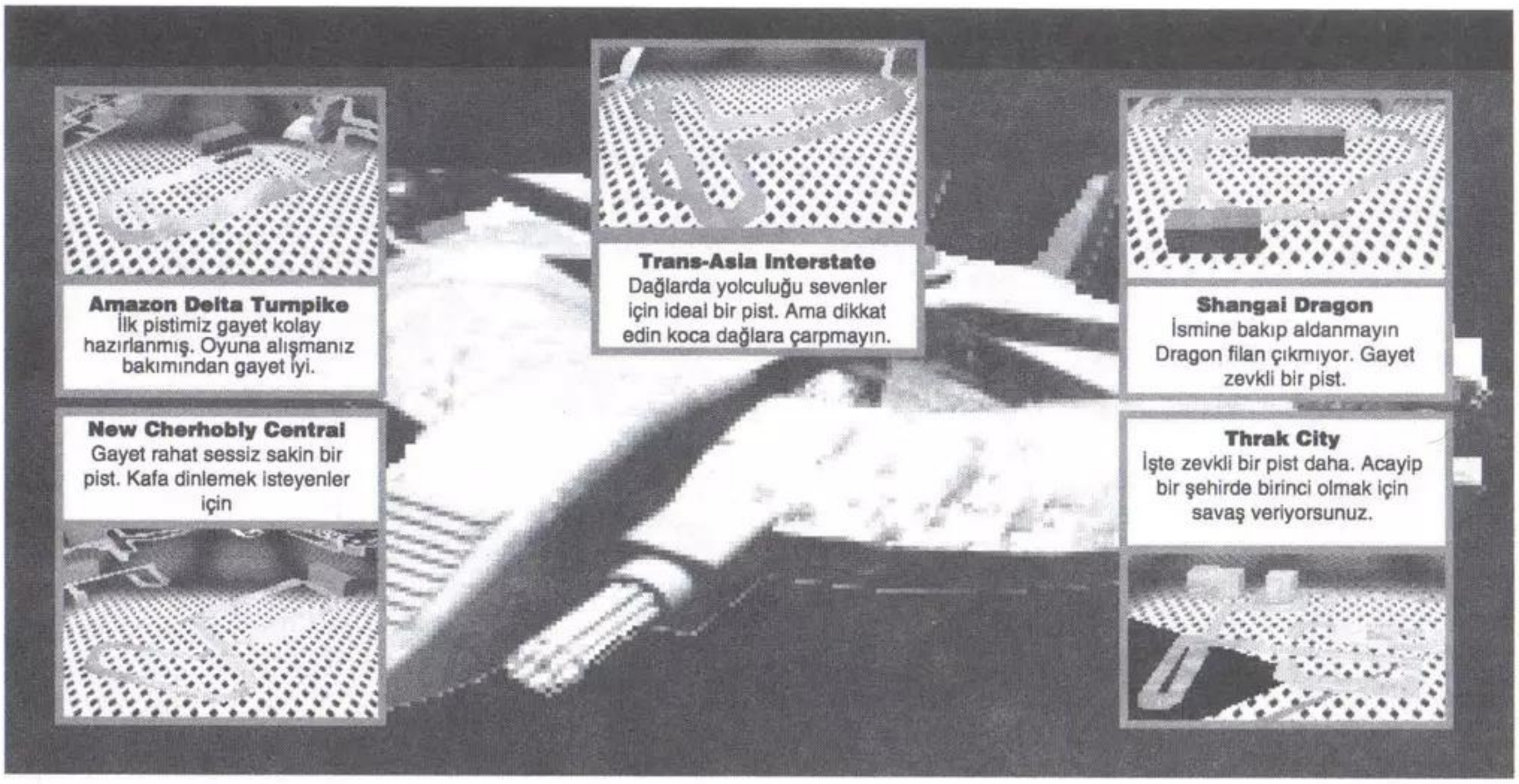
Direksiyonda yeni ehliyet almış olan Mr.Oz, yanında ise co pilot olarak MAC, arkasında teknik danışman olarak Engin Abla bulunmaktadir. Yolumuz uzun, depomuz dolu, kolamız bol yani herşey yolundadır. Taa ki ilk kavşağa gelene kadar. Burada ne tarafa gidileceği konusunda dergi elemanları arasında kavga çıkar. En sonunda Engin Abla'nın sözüne uyularak sağa sapılır. Tabii kılavuzu karga olanın sonu kötü olacağından, kahramanlarımız anayoldan ayrılırlar. Daha sonra bir çitin ortasından geçerek yola devam ederler. Yol boyunca gördükleri uyarı işaretlerini Engin Abla yüzünden iplemeyerek yola devam ederler. Birden yanımızdan hızla bir Beserker geçer. Ne olduğunu anlayamayan dergi elemanları bir anda şaşırır. Daha sonra durumu kavrayan Mr.Öz, bir yarış pistinde olduklarını, başta Engin Abla olmak üzere diğer dergi elemanlarına izah eder. Ama artık geriye dönüş yoktur. Ya ölmek yada birinci olmak gerekmektedir. Şimdi araçta bulunan kameraya bağlanıp canlı olarak neler olduğunu sizlere aktarıyoruz.

Mr.Oz Yav arkadaşlar, ben bu pisti biryerlerden hatırlıyorum. Bu pist



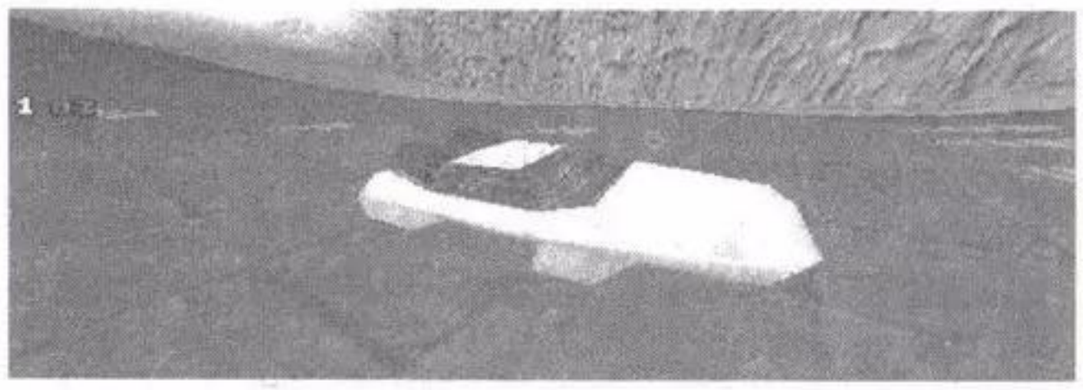
Bullfrog'un son oyunu olan Hı Octane'daki Shangaı Dragon pisti.
Engin Abla Pöh nerden biliyorsun ki, bu teknik bana daha çok Magic Carpet ı hatırlattı.
MAC Ya çocuklar, çok konuşmayında şu önümüzdeki objenin ne olduğu anlamaya çalışalım.
Mr.Oz Bırakın şimdi bu objeleri merak eden açıklamadaki tabloya bakar. Engin Abla Arkadaşlar depomuz boşalıyor. Tamam tamam etrafta gördüğüm işaretlere göre az ileride bir benzin istasyonu bulunmakta. Kahramanlarımız benzin istasyonuna doğru ilerlerken birden arkadan gelen birisi ateş etmeye başlar. Kahramanlarımız ne olduğunu anlamadan Engin Abla birden bağırır.
Engin Abla Allah kahretsin, bize ateş eden Serkan. Demek sayfalarını sildiğimi öğrenmiş.
MAC Bu herif kullandığı Flexiving'i de nereden bulmuş.
Mr.Oz Evladım, oyunun başında 6 adet araç varya, işte onlardan birini seçmiş olmalı.
Engin Abla Mr.Oz ya şu kontrol tablosunda üzerlerinde X ve Y yazan iki tuş var. Acaba ne işe yarıyor?
Mr.Oz Olm, onlardan X olan roket atmaya, Z olan ise makinalı tüfeği ateşlemeye yarıyor. Ama makineli tüfeği fazla kullanırsan ısınıyo. O yüzden dikkatli olmak lazım.
MAC Abi, şu ilerde otostop çeken biri var alsak mı?
Mr.Oz Alalım tabii ya, baksanıza yolda kalmış.
Böylece kahramanlarımız yoldaki garip adamı arabalarına alırlar.
Garip Adam Ya arkadaşlar teşekkür ederim. Arabam biraz önce bir roket tarafından vurularak parçalandı. Ve araçları tamir etmeye yarayan büyük gemilerden gelen olmadı. Bende yolda kaldım.
Mr.Oz Ya öyle mi Çok üzüldük. Pardon isminiz neydi?
Garip Adam Benim ismim MEG dergi işleri ile uğraşıyorum.
Engin Abla Bizim patronun ismide **MEG** ne rastlantı, neyse.
MAC Arkadaşlar sanırım biz bu yarışı bu şekilde asla kazanamıyacağız. Bakın ben bu pisti biraz biliyorum. Mr.Oz, şu ilerdeki virajı aldıktan hemen sonra sağa sap, orada çok az kişinin bildiği bir gizli geçit var.
Mr.Oz Hımm demek öyle, peki bu gizli geçitler her pistte mevcut mu?
MAC Tabii canım her pistte var.
Mr.Oz Arkadaşlar şu önümüzdeki adam beni deli etti. Bir türlü yol vermiyor. Ben bu

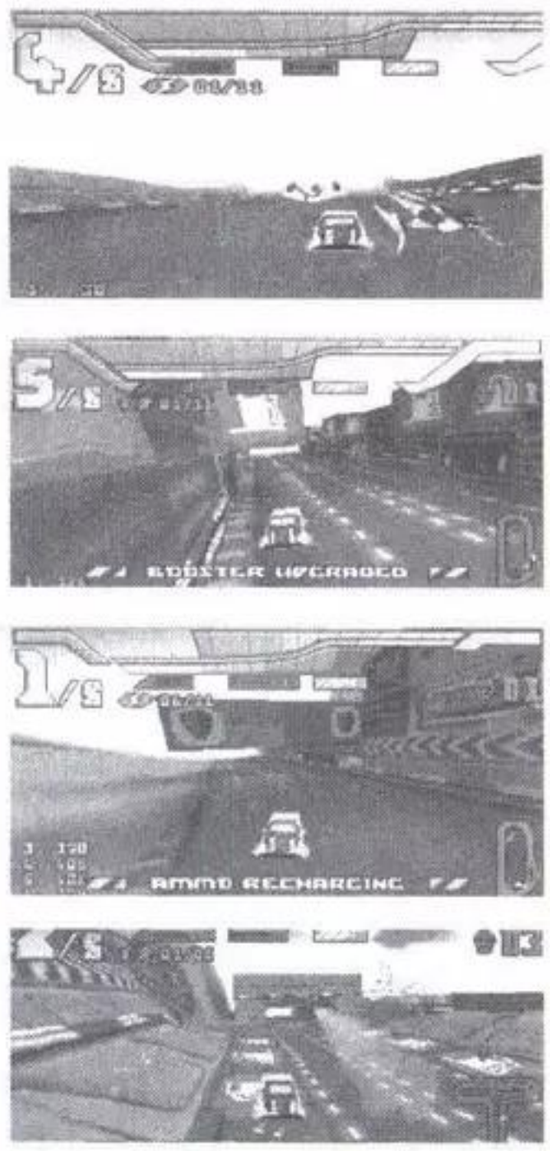




adamı vuracam.
Engin Abla Vurda görelim. Nasıl yapacağını biliyormusun?
Mr.Oz Tabi bak şimdi. Aracın arkasına geçince hemen üstünde bir hedef çıkıyor. Bu kırmızı olduğunda hedef menzile girmiş olur. Böylece onu keklik gibi avlıyabiliriz.
MEG Arkadaşlar, haberiniz var mı bilmiyorum ama bu 6 değişik pistte geçen bir turnuva düzenleniyor. Ne diyorsunuz katılacak mısınız?
Mr.Oz Yok kardeşim bize şimdilik bu kadar heyecan yeter.
Engin Abla Mr.Oz sen şu Hı Octane diye bir oyundan söz etmiştin. Nasıl oyun grafikleri güzel mi?
Mr.Oz Tabii olm, grafikler şahane, hatta makinen iyiyse birde çözünürlüğü 640X400 e çıkarıp oynamayı dene.
Engin Abla Bu oyun daha kaç tur sürecek ben sıkıldım.
MAC Bak kardeşim, bunu ve diğer göstergelerin anlamlarını, bu oyun için yaptığım sayfalarda bulabilirsin.
Mr.Oz Bende sıkılmaya başladım. Bu işi bitirmeli artık
Bunu söyleyen Mr.Oz oyundaki her araçta bulunan turbo'yu kullanmaya karar verir. Mr.Oz Arkadaşlar, şimdi space tuşuna basıyorum ve turbo ya geçiyoruz. Böylece ışık hızına geçen kahramanlarımız diğer tüm rakiplerini ekerek finish'e ulaşırlar ve normal yollarına devam ederler. Biraz geçte olsa fuara yetişen elemanlarımız, bir daha Engin Abla'nın sözüne uymamak kararında birleşerek, başka bir oyuna doğru uzaklaşırlar.

Mr.Oz





SUNTOM

BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK
DIŞ TİCARET TURİZM LTD.ŞTİ.

EN YENİ ** PC CD-ROM ** OYUNLAR **
29 $

SUN 425	486 SX 25 CPU	650 $
SUN 433 DI	486 DX 33 CPU	699 $
SUN 433 DC	486 DX 2-66 CPU	749 $
SUN 466 DI	486 DX 2-66 INTEL CPU	849 $
SUN 475 DI	486 DX 4-100 AMD CPU	899 $
SUN 4100DI	486 DX 4-100 INTEL CPU	999 $
SUN 566 P	PENTIUM 66 INTEL CPU	1.199 $
SUN 575 P	PENTIUM 75 INTEL CPU	1.249 $
SUN 590 P	PENTIUM 90 INTEL CPU	1.349 $
SUN 5100P	PENTIUM 100 INTEL CPU	1.499 $

SUN PC'LER

ORTAK ÖZELLIKLER
4 MB RAM - 420 MB HDD - 1 MB EKRAN KARTI
MINI TOWER KASA - 3.5" 1.44 FDD - SUPER IO
0.28 SVGA RENKLI MONITOR - DOS 6.22 - WINDOWS 95

TRACKBALL MOUSE'LU KLAVYE 39 $

SUN NOTEBOOK'LAR
(486 DX2 66, 4MB RAM, 340 MB HDD)

MONO	RENKLİ
1549 $	1899 $

DESTEK,
BAKIM ve
TAMİR
HİZMETLERİ...

AYRICA; 5.000.000.-TL. lik PROGRAM ve OYUN BEDAVA!!!!

MULTIMEDYA KIT PARLÖR
16 BIT SES KARTI-MIKRAFON-HOPARLÖR-CD ROM DRIVE-CD ROM
159 $

UPGRADE FIRSATLARI !...

486 DX2-66 CYRIX CPU + MAIN BOARD	119 $
486 DX2-66 INTEL CPU + MAIN BOARD	179 $
486 DX4-100 INTEL CPU + MAIN BOARD	239 $
486 DX4-100 AMD CPU + MAIN BOARD	179 $
PENTIUM 75 CPU+MAIN BOARD+PCI I/O	389 $
PENTIUM 100 CPU+MAIN BOARD+PCI I/O	695 $

HARD DISK

420 MB IDE HARD DISK	137 $
540 MB IDE HARD DISK	159 $
1,08 GB IDE HARD DISK	289 $

RAM

256 K SIMM	12 $
1 MB 30 PIN SIMM	37 $
4 MB 72 PIN SIMM	137 $
16 MB 72 PIN SIMM	515 $

FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR. DOLAR KARŞILIĞI TL.
GARANTİ BANKASI DÖVİZ TRANSFER KURUMUNDA BELİRLENİR.

TÜM MODELLER 1 YIL GARANTİLİDİR.

VALİ KONAĞI CADDESİ NO: 109/38 KONAK ÇARŞISI KAT 1
NİŞANTAŞI - İSTANBUL
TEL: 212 230 49 60 FAX: 212 248 43 83

HER TÜR PROGRAM ve OYUNLAR

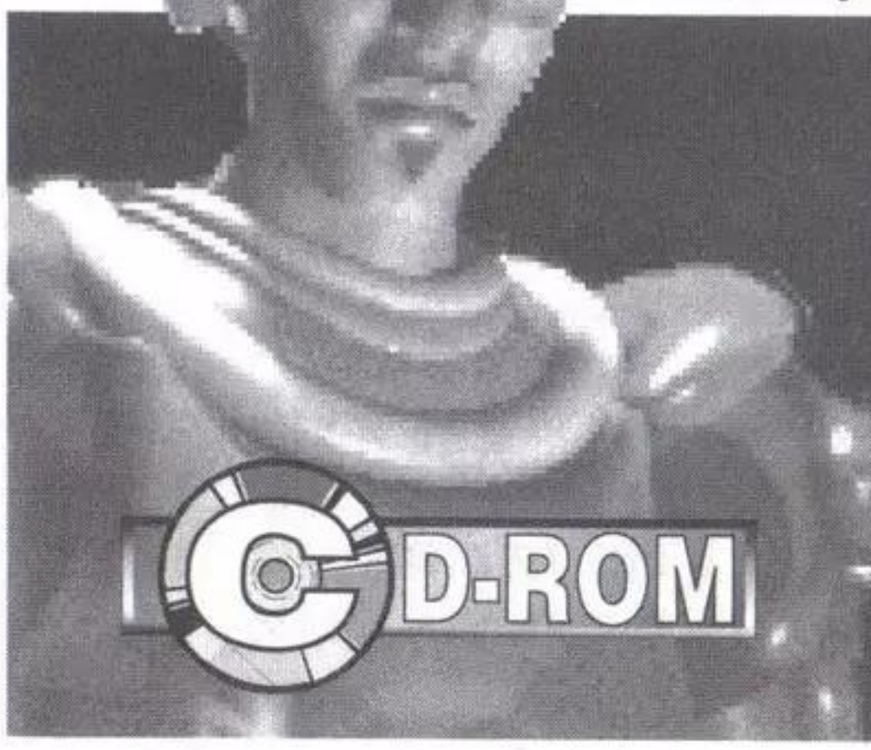
BIOFORGE

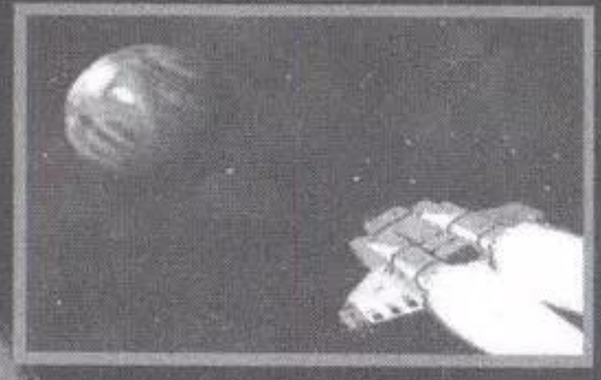
Sıcak bir yaz gecesi...Ortaköy... Neyzen... Şarap... Ve sevgilin... Hepsi bir arada olduklarında ne zor iştir, Game Show'a yazı yazmak. YAZMIYORUM..... da diyemiyoruz. Patrona söz verilmiş bir kere. "Pazar'a kesin yetiştiririm" denmiş (neye güvendiysem artık). Allah'tan yukarda saydığım tüm dezavantajları atlattım ve evimde bilgisayarımın başına geçebildim. Hem daha cuma günü. Cumartesi var, pazar bile var diyebiliriz. Bioforge'a kaldığım yerden devam ediyorum.... Ve dayak yiyorum. Bir daha, bir daha. Şaraptandır diyerek yatıyorum. Sonunda salak robotu dövebildim. O ne save edemeden, uyanmışım. Neyse kaldığım yerden oyuna devam.

Ve işte Pazar gecesi oldu bile. Ben oyunu biterebildim ama yazımı ancak yazabiliyorum. Ve ister inanın ister inanmayın yerel saat sabah 4:05. Hışş. Patron yazımı bu kadar salladığımı duymasın. Ayıp olur yani. Ama bu oyuna da değer doğrusu. Sanki bir filmde baş rol oynamışım gibi geliyor. Anlayacağınız Bioforge'un etkisinden hala kurtulamadım.

Bir adventure sever olarak Full Throttle'dan sonra oynadığım 2. CD oyunu olan Bioforge F.T.'ye göre çok daha zordu. Dün gece saat 12'ye yaklaşırken oyunu anlamaya çalışmaktan ve ne yapmam gerektiğine karar vermeye çalışmaktan çok yorgun düştüm ve kendimi çok yalnız hissettim. Bir telefon: "Abi, lütfen gel. Valla mükemmel bir oyun. Grafiklerine hayran kalacaksın. Ya sana ne kimin çıkardığından. ORIGIN diye bir firma işte. Ben sana geldiğim yere kadar anlatırım beraber oyunu çözmeye çalışırız. Hem dövüş sahneleri de var. Oldukça da iyi hareketler yapabiliyorsun. Bir sen döversin bir ben. Böylece uykumuz da kaçar. Yok oğlum, güzel kızlar yok ama efektler müthiş. Hani sen bilim kurguları severdin. Tam sana göre işte." Evet İhsan'ı kandırdım. Eğer oyuna bir kaptırırsa, İhsan Bioforge'da ilerlerken belki ben de biraz uyumak için fırsat bulurum. Allah'tan Bioforge hakkında İhsan'a yalanlar söylemedim. Çünkü herif kalktı karşıdan şimdi ismini bile hatırlamadığım bir semtten gece yarısı bir vakit bize, Beşiktaş'a geldi.

Geldi gelmesine de şimdi işin yoksa Bioforge'u baştan herife anlat:" Valla ben de fazla bir şey anlamadım. Demodan gördüğüm, bir adamın (doktor olması çok uzak bir ihtimal) bizi bir ameliyat yapıyormuşcasına kestiği. Bir hücrede uyandık. Ve şimdi nerelere geldik. Oyunun en başında iyiki EASY COMBAT'ı seçmişim. Yoksa dövüş sahneleri ne kadar zor olurdu kim bilir. Tamam tamam tuşları da söylüyorum: Oklarla hareket edebiliyorsun ama sen iyisi mi nümerik tuşları kullan. İşin daha kolay olur. 1,3,7 ve 9'da çapraz hareketlere yarıyor. Ve 5 ile de ateş edebiliyorsun. Eğer SHIFT ile beraber basarsan daha hızlı hareket edersin. Yavaş mı hareket ediyoruz. Tabi oyunu install ederken ne hard diskimize ne kadarlık bir kısmı yüklüyeyim diye sordu ben de 4 seçenekten tavsiye edilen 30 Mb'lık seçenek yerine 12 Mb'ı tercih ettim. Bu yüzden olması gerekenden biraz yavaş olabilir. Hard diskimde boş yer olsaydı 50 Mb'ı bile seçebilirdim. Allahtan 5.5Mb'lık seçeneği düşünmemişim bile





Ya bakın gardiyan abiler, gezegene de geldik işte, ben burda ineyim, size de çok teşekkür ederim, çok zahmetler ettiniz, ama benim şurda Mars'ta bir işim olacaktı, onu halledeyim hemen dönerim, söz valla....

Bakın trafik de şıkıştı, isterseniz geri dönelim, şimdi inmek için bir saat beklemiyelim. Aslında Uranüs'te de bildiğim çok iyi bir bar var, oraya uğrardık, bir iki kadeh birşeyler atardık...

yoksa bu koridoru yürümek büyük bir ızdırap olurdu." İhsan'ın uykusu olmadığı gibi çenesi de maşallah hiç durmadan sorular soruyordu: Pentium'um, 16 Mb Ram'ım, 4 hızlı CD ROM'um, PCI VGA ekran kartım olsaymış ideal olurmuş. Oyunu film gibi oynarmışız. Yok efendim benim sistemim grafiklerin hakkını veremiyormuş". Oğlum dedim. Dua ette Bioforge'u oynayabiliyoruz. Valla makinam 486DX2 50 ve 8 Mb Ram'dan daha iyi olmasıydı Bioforge'un tırnağını göremezdin. Ben adama tuşları anlatıyordum herifin problemine bak. Neyse kaldığımızdan yerden açıklamaya devam:

Kavga etmek istediğinde C tuşu ile dövüş pozisyonu alabilir, hareket tuşlarına CTRL veya ALT ile beraber basarak Super Street Fighter 2'den neredeyse daha iyi hareketler yapabilirsin. Efendim, oynanış tarzı Alone in the Dark'lara mı benziyor. Ben ne diyorum sen ne diyorsun. Bak bir daha anlatmıyacağım ona göre: D ile kendini iyileştirme seçeneklerine, I ile eşyalarına, J ile haberler, P ile kişisel seçeneklerinin hepsine, L ve S ile de yükleme ve boşaltma işlemlerini yapabileceğin ekrana kavuşabilirsin. ALT+X ile merhaba DOS. Elindeki veya önündeki eşyaları ya da aletleri SPACE ile kullanabilir, eşyaları ENTER ile yere bırakabilir ve yerden alabilirsin.

Bak ben yatıyorum, son bir kaç uyarımı da yapayım da içim rahat uyuyabileyim.

* Kısa aralıklarla save etmende başka her dövdüğün adam dan sonra hemen SAVE et. Kaydetmen için ayrılmış 9 yerini, game3.im1 şeklinde isimleri olan save dosyalarının isimlerini değiştirerek yine kazanabilirsin.

◆ Oyunda çözümleri sırası ile yapmazsan ilerde başın çok ağrır.

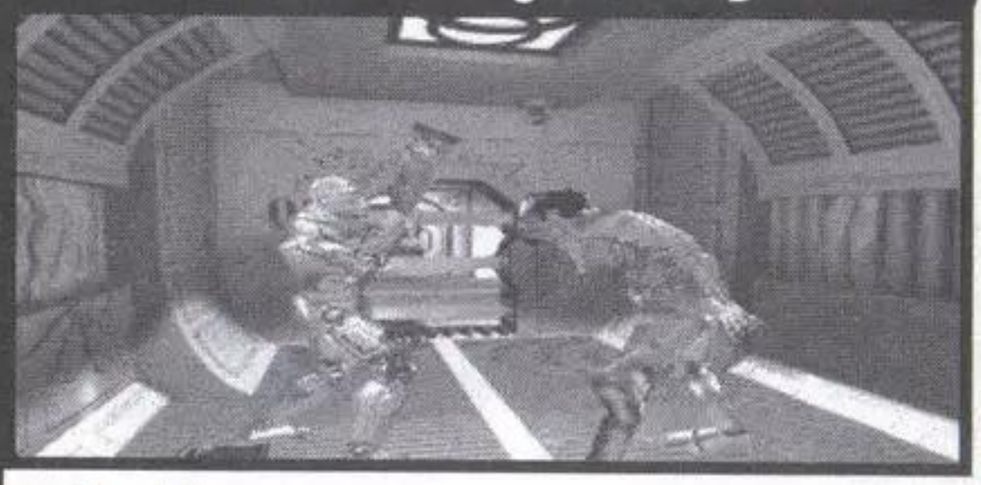
◆ Dövüşleri adamını iyi bir açı ile görüyorken yap. Yoksa yumruklarını ve tekmelerini boşa sallarsın.

◆ Karşına çıkan her şeyi kullan. Tırsma.

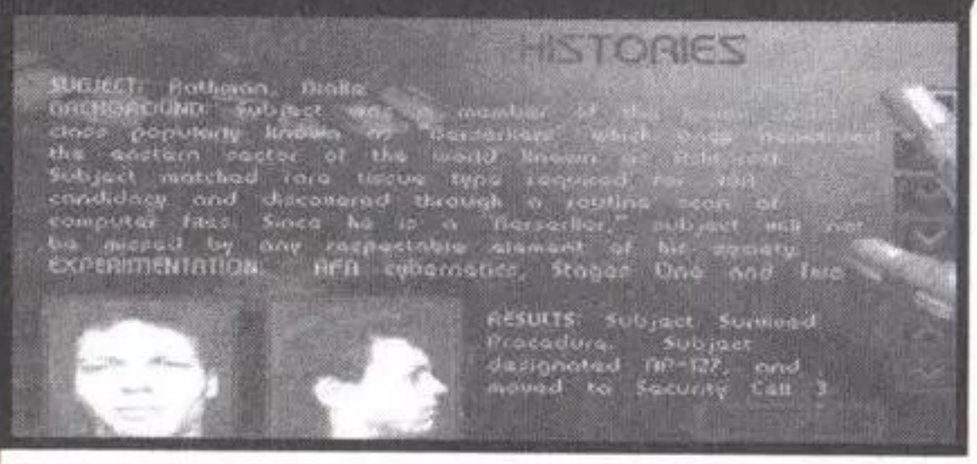
◆ Bulduğun kitapları okursan konuyu biraz daha iyi anlarsın.

◆ Tekme ya da yumruk sallarken eğer rakibini tutturursan kısa aralıklar vererek vurmaya sürekli devam et. Sağa sola hareket edip etmediğini iyi anlamaya çalış.

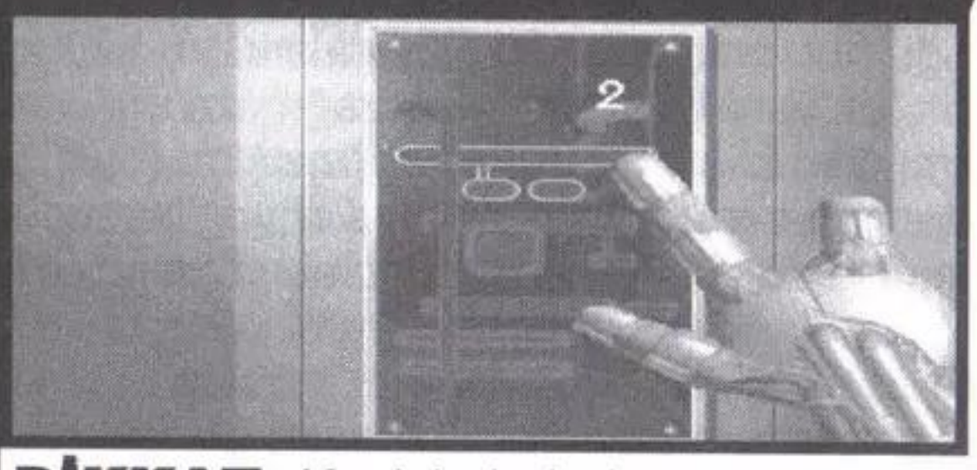
Çok çektim şu Bioforge'dan, Barı sız çekmeyin....



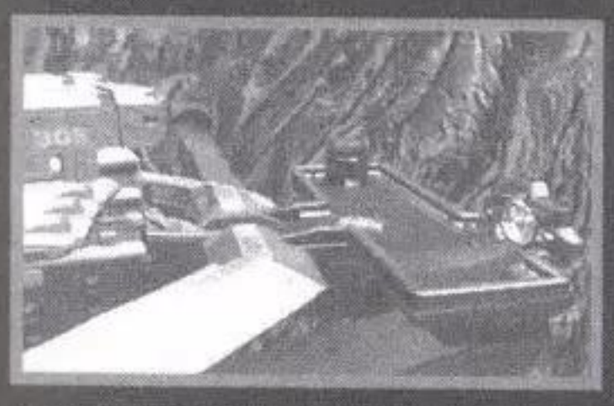
DÖVÜŞ: Vuruyorum, öldürüyorum derken acayip dayak yiyiyor olabilirsiniz. Kamera açıları uygun olmayan yerlerde dövüşmekten kaçının



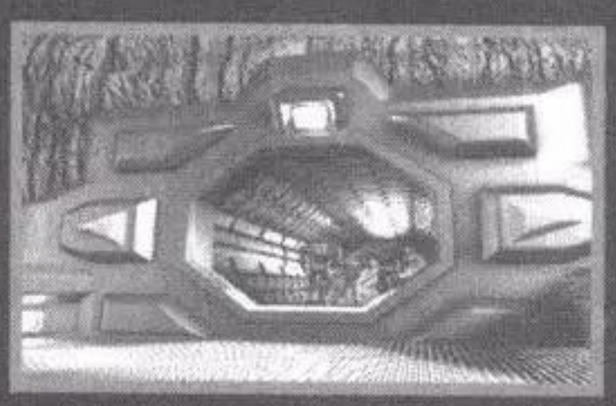
TEXT: CD'yi boş bulmuş adamlar, oyunu sayfalarca text'le doldurmuşlar. Sakın ola bunları sıkılıp geçmeyin, sabredin, okuyun, lazım oluyorlar



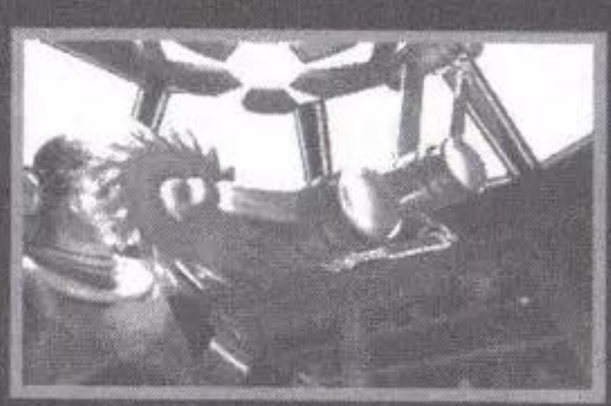
DİKKAT: Kesici aletlerle oynamayın ve sık sık parmaklarınızı sayın.



Aaa, bakın başka gardiyan arkadaşlar da beni karşılamaya gelmişler. Ne incelik, gözlerim yaşardı valla. Hem siz şimdi gardiyan gardiyana konuşmak da istersiniz, ben sizi tutmiim, ben yolu biliyorum zaten...

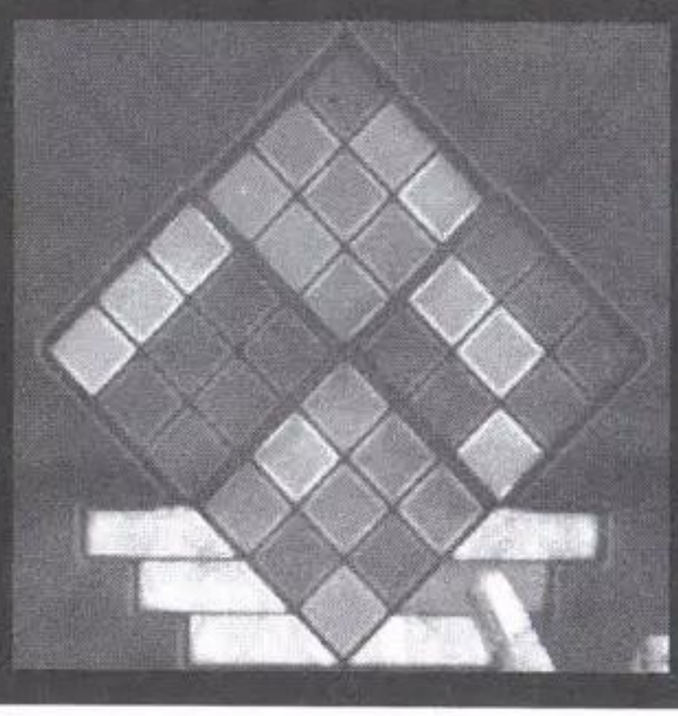


Ayıp oluyor ama gardiyan kardeşler, sizin için kibar dedik, siz beni yaka paça götürüyorsunuz. Yorgun olmasam gösterirdim size ben, ama hadi neyse. Tamam, tamam geliyorum, vurmayın bir yerime birşey....



olacak demiştim, netekim haklı çıktım. Berber bey, o alet ne kadar keskin biliyormusunuz, biraz üstlerden alacaksınız sadece. Ya biraz dikkatli olun, çekin şunu, çabuk çekin, çok keskin.....Aaaaaaaaaaaaaarrrrgggggghh

BULMACA 1:
Amacımız ortadaki kare hariç diğerlerinin hepsini yakmak. Bunu yine karelerin üzerine basarak yapmalıyız. Çünkü her kare diğer karelerden bazılarının durumunu değiştiriyor.



BULMACA 2: Amaç en üsttekki karedeki renklerin dizilişinin aynısını alt karede de elde edebilmek. Bunu başarabilmek için sağ ve soldaki karelerdeki renklerden yararlanmalısınız. Nasıl mı? Valla ben bir kez başardım gerisini size bırakıyorum.

◆ Ve son olarak çözemediğin bir yer olursa BENİ UYANDIR.....

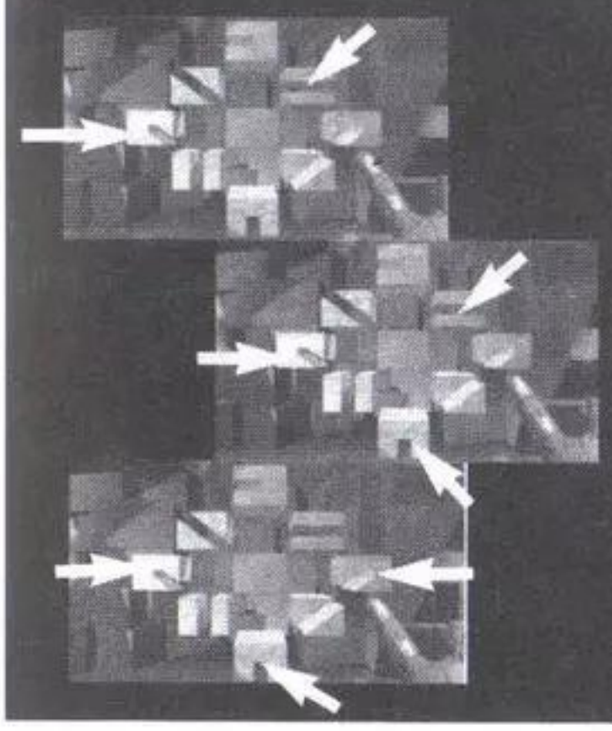
İhsan sabaha kadar bilgisayarın başından kalkmadı (Pardon bir ara elektrikler kesildi de canı sıkıldığı için beni yatağımdan kaldırma çalışmalarına başladı. Neyse ki elektrikler hemen geldi de başarılı olamadı.) Kısaca şu anda okumakta olduğunuz ve aşağıda okumaya devam edeceğiniz yazı güç koşullar altında, İhsan'ın yardımları ile patronun sert bakışları altında, söz verilen güne yetiştirilemeyerek yayına hazırlanmıştır.

TAM ÇÖZÜMÜ:

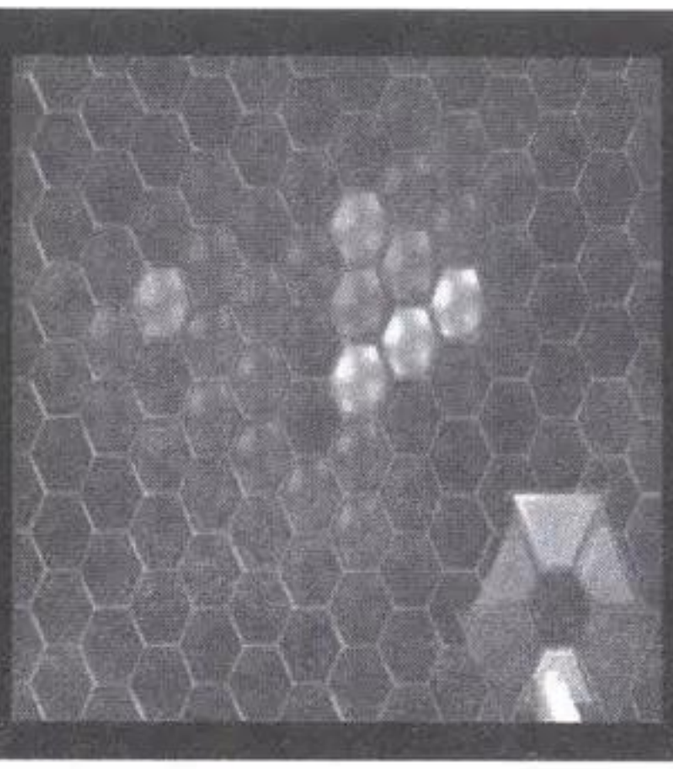
Yatağımızdan doğrulduk ve ilk defa karşılaştığımız aptal hemşire robotu tekmeleyerek işini hallettik. Yerdeki eti ve elektronik kitabı (bundan sonra bu tip eşyalara kısaca log diyeceğim) aldık. Boşuna uğraşmayalım eti yiyemiyoruz. Çünkü biz biz evet yarı robot olmuşuz. Ve o makina sesi yürürken bizim ayağımızdan geliyor. Hücreden çıktık (kapıya dikkat). Hayvan (mavi) adamın olduğu hücrenin önündeki kolu aldık. Ve hücreye girdik. Eti yere bırakalım ve tuzağımıza düşen adamı dövebilelim. Yerdeki log'u alalım (bu noktadan sonra çeşitli açıklamalar, log'lar ve yazılarla karşılaştığımızda "okursanız neler olup bittiğini anlamanız için iyi olur" gibi laflar etmiyeceğim) ve çatalı alalım. O ne log'a göz atarken bir numara gördük. Hemen bir yerlere not edelim. Kesin işimize yarayacaktır. Dışardaki büyük kapının yanındaki paneli çatal ile açalım ve paneli kullanarak (alttaki parçalara basarak çubuklar arasında bir köprü oluşturmamız ve Unlock yazısını görmemiz gerekiyor) kapıyı açalım. Kapıyı biraz zorlamanız lazım.

Kontrol odasındayız. Bu arada elinizdeki kopmuş kolu yere bırakalım. Arkadaki tüm pencereleri inceleyin. Hücre kapılarında modern parmaklıkları buradan kapatın. Flüt bulacağınız hücreye gidin. Flütü çalın. Kontrol odasındaki panelleri kullanalım. Bir ekrandan hücrelerden birindeki robotu kontrol edebiliyoruz. Robotu kolun tepesine getirelim, çengel ikonu ile kolu almasını sağlayalım. Diğer kapının yanındaki panele robotu yaklaştıralım ve diğer ikon ile kolu panele sokmasını sağlayalım. Personel ekranından access seçeneğini seçelim ve not ettiğimiz numarayı (87092) girelim. Robotumuzun bulunduğu yerin altındaki platformun üzerine basarak kapının açılmasını sağlayabiliriz. Evet kapı açıldı.

Koşarak solumuzdaki çıkıntıya (burası asansör girişi) girelim. Robotla uğraşmaktan daha iyidir. Robot bizi görmeden geçince geldiği tarafta sağdaki laboratuara girelim. Girişin yanındaki panelden oda hakkında yeterli bilgiyi aldık (aldık di'il mi?) Arka tarafa yürüdük. Kırmızı düğmeye bastık ve vanayı açtık. Panelin yanına dönüp ekranı karıştırırken 1 no.lu odadan pek sevecen olmayan bir yaratık özgürlüğüne kavuşuyor. Ama onun özgürlüğü bizim özgürlüğümüzü tehlikeye attığı için işini bitirmemiz gerekiyor da akıllı davranmalıyız. Hemen arka tarafa gidelim düğmeye basıp vanayı kapatalım. Yaratıkla açılıp kapanan deliğin üzerinde iyi bir dövüş çıkartarak onu yere serelim. Bundan sonrasını tahmin ettiniz herhalde. Kapağı ve vanayı aç. Aşağı inelim (vanayı kapattıktan sonra tabi). Ekranın soluna doğru yürüyelim. Koridorun sonunda tam sağdaki deliğe girelim. Gardiyanı dövelim (söylemesi ne kolay değil mi?) ve silahını alalım. Gerisin geri asansörün girişine gidelim. Bundan sonra bir şeyi daha tekrar etmiyeceğim: Kapıların bazılarını açmanız için yanlarındaki panelleri kullanmanız yeterlidir. Yalnızca aksi durumları not edeceğim. Ona göre. Asansöre girdik. Duvardaki paneli kullanarak en üst kata çıktık. Kapının yanında duruyoruz ki karşımıza çıkabilecek robotlar bizi hemen haklamasın. Ne kadar ileri görüşlüyüm değil mi? Olduğumuz yerden onlara doğru ateş ederek işi bitirelim. Kapıdan biraz öne çıkınca daha bitirilmesi gereken bir kaç iş olduğunu görüyor ve bekleneni yapıyoruz. Bizi yolumuzdan bu ufak robotlar mı döndürecek? Platformun arkasına yürüyelim. Görevliye bir iki kere ateş edip kenara çekilince büyük silahı çalıştıracaktır. Silahın başına geçelim. O anda soldan gelen gemiyi



BULMACA 3: İşte en zor bulmaca. Odadaki kapıların üzerindeki şekillerdenn altta olanlarını yandaki küleri seçerek yaratabilmeliyiz. Ben 3 kapı içinde hangilerini seçmeniz gerektiğini yanda göstermeye çalıştım.



BULMACA 4: İşte en kolay bulmaca. arlak olann altıgenlerin hepsinin üzerinden geçmelisiniz. Bunu yaparken hareket sayınız tek ise ilerlemek istediğiniz yöndeki altıgene, çift ise ters yöndei altıgene basın. Hadi göreyim sizi.

haklamalıyız. Ve biraz sonra geçecek olan gemiyi de.

3. kata inelim. Paneli diğer tarafına geçip bizi karşılamaya hazırlanan robota silahımızla süpriz yapalım. Sağ bacağından vurarak etkisiz hale getirelim. Solumuzdaki odaya girelim. İşte oyunun başında bizi Robocop'a çeviren zat: Mastaba (isim olarak). Yerdeki sağlık aletini, bizim durumumuza düşen hastadan!! da pili alalım. Pili kullanarak bizimki ile değiştirelim. Mastaba'nın laboratuarını terk edebiliriz. Koridorun en sonundaki odaya girelim. Görevliyi dövelim. Log'unu alalım. Duvarlar ve masalar da gözümüzden kaçmasın (reaktör access kodunu bunu not edelim). Masalardan birinden bir taşıyıcıyı (fork lift) MANUAL komutu ile kontrol edebiliyoruz. Oklarla taşıyıcıyı odadan dışarı çıkartıp solundaki ilk odaya, reaktör odasına sokalım. Koridordan geçip diğer odada yolun sonuna kadar ilerleyip robot ile beraber aşağıya düşmelerini seyredelim. Kafamızı masadan kaldırıp demin dövdüğümüz adamın oradaki platformda arka tarafa doğru yürüyelim. O ne bir mekanizma bizi içine aldı ve üzerimizi koruyucu bir zırhla kapladı. Dışarı çıkalım.

Bizi karşılayan görevliyi öldürelim. Yeni bir silahımız oldu. Tekrar içeri girelim, aşağıdaki platformdaki masadan Icarus Access komutunu seçmemiz ile platform bizi aşağı Icarus gemisinin yanına indirecek. Görevliyi haklayalım. Telsizini ve geminin arkasında yerdeki alien kübünü alalım. Geminin önündeki mavilik de bir pil. Onu da alabiliriz. Yukarı çıkıp reaktör odasına gidelim. Paneli kullanıp içeri girelim. Arkamızdaki kapı kapanır kapanmaz diğer kapıdan çıkalım. Artık reaktöre çok yakınız.

Burada işler biraz zorlaşıyor. Çünkü zamana karşı yarışmak zorundayız. Yapmamız gerekenleri siz oyununuzu save ederken ben önceden anlatayım: Önce platformun kenarındaki düğmeye basarak köprüyü açıyoruz. Hızla köprüden geçip bir robotla karşı karşıya kalıyoruz. Bir kaç rahatsız edici darbeden ya da atıştan sonra tekrar girişe doğru koşuyoruz ki robot bizi takip etsin. Yavaş kalan robot köprünün üzerinde iken aynı düğme ile köprüyü OFF yapıyoruz (robot için gerçekten of). Köprüyü tekrar açıp hızla karşı platformda sağda ve soldaki kolları aşağı indiriyoruz. Hemen masanın başına eğiliyoruz. Reaktör access kodunu hızla girip power düğmesine basarak olası bir patlamayı engelliyoruz. siz bir kaç kez o olası patlamayı yakından yaşayabilirsiniz tabi!

Reaktör odasını terk edelim. Asansör ile 4. kata inelim. Hımm başımız yine fena bir dertte. Robot durmaksızın ateş ediyor ve eğer bir kez isabet ettirirse ölmemiz kaçınılmaz oluyor. İlk ateşine ateş ile karşılık verdikten sonra üzerine doğru ateşlerinden kaçarak ilerleyelim. İyice yakınlaşırsak bizi vuramayacaktır. Ama biz onu vurabiliriz ve zor olsa da işini halledelim. Hava deliğinin yanındaki panele gidelim. Kapıyı açmak için buradaki bulmacayı çözmemiz gerekiyor: BULMACA 1 (Not: Karşımıza ilerde de çıkacak olan benzer bulmacaları zekamız ile halledemezsek deneme yanılma ile biraz uğraşarak da çözebiliriz).

Kapıyı açınca dışarı çıktık. Solumuzdaki asansörün düğmesine basıp aşağı indik. Durmaksızın koşarak ilerlemeli, yolun en sonundaki büyük blokların olduğu yere sağ salim gelmeliyiz. Bu bloklara atlayarak, üzerine tırmanarak ve alien kübünü kullanı ulaşılmaz bloklara transfer olarak ilerleyebiliriz. Bu yolla arka taraftaki girişe doğru ilerleyip, ortasında bir kürenin bulunduğu meydana gelmeliyiz. Escher'in konuştuğunu duyuyoruz (Escher de kim mi? Valla ilerde bize karşılaşacağımız önemsiz bir dost desem). Burada yapacak bir şey yok (o zaman niye mi geldik. Valla ben bloklarda dolaşırken kayboldum ve sizi de beraberimde getirmiş oldum.). Koşarak geçtiğimiz yolda küçük bi tünelden geçmiştik ya hani işte oranın çıkışının altındaki bloklara kadar yine koşarak gidelim ve blokların üzerine atlayalım. Yine kübümüzü doğru bloğun üzerinde kullanarak parçalanmış bir geminin önüne geliyoruz. İçeri girelim. Bir sağlık aleti daha bulacağız. Arkalara doğru (ilerleyelim beyler) ilerledikçe demir parmaklıkların arkasından

sonradan eey güçlüymüş yorumu yapacağınız bir adam çıkacak. Hadi öldürün bakalım. Aferin. Ne güzel de adam öldürüyorsunuz bak'im. Evet evet haklısınız silahınızın bir faydası olmayacak. Keşke dövüşten önce mi söyleseydim? Ne yani save etmemiş miydiniz? Peki peki bekliyorum gemiye kadar tekrar oynayın bakalım.....(Öldürdüğünüz adamın silahı pek kullanışlı değil, almasanız daha iyi)

Adamın elinden düşürdüğü anahtarı (teknolojik anahtar desek daha doğru olur) alın ve demir (niye demir abi ya, bakır, gümüş olamaz mı? Adamlar kaçıncı yüzyılda yüz bilmem kaçıncı elementi bulmuşlardır belki), peki peki bilemediğimiz metalden yapılmış parmaklıları açın.İçeri girip mavi olan paneli kullanalım. Buradan bombalar gönderebiliyoruz. 1. bombayı hazırlayıp gönderelim. Asit gölündeki (bu kez asit olduğundan eminim) yaratık ateş ettiğimiz yere iyice yaklaştığında 2. bomba ile işini bitirelim.

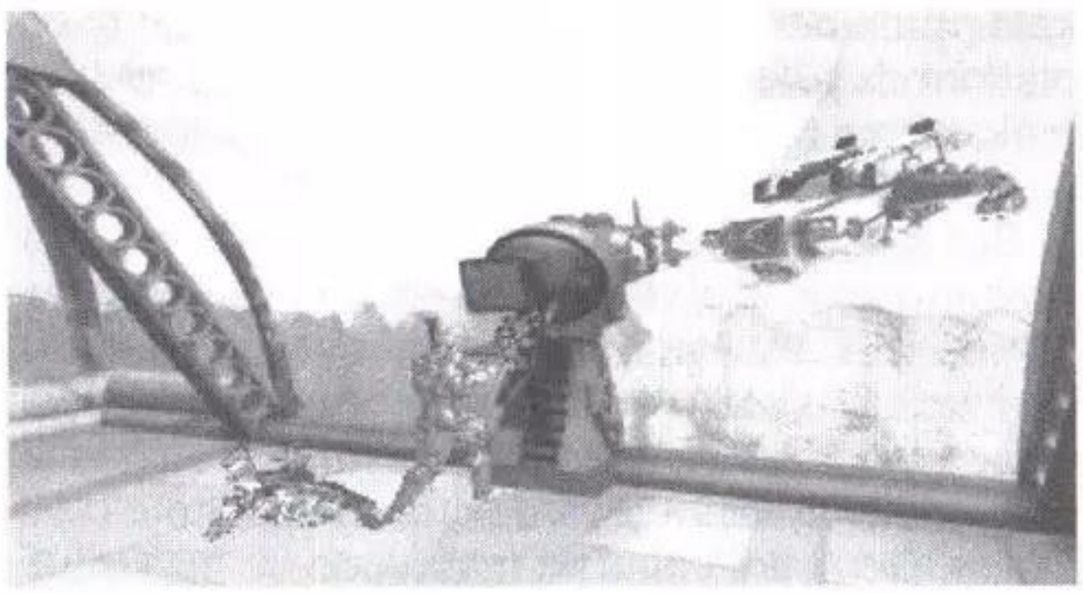
Dışarı çıkalım. Silahımızı yere bırakalım, bombanın başını açıp içinden patlayıcı kısmını alalım. Diğer elimizde alien kübümüz geminin kanadının altından göle doğru uzanan blokların üzerinden küp ile ilerleyip yaratığın üzerinden de geçerek tanıdığımız yerlere geri geldik. Şimdi koşarak yanından geçip içeri girmediğimiz tünele doğru hızla ilerleyelim. Siz koşarken ben de neler yapmanız gerektiğini anlatayım (yol uzun nasıl olsa): Tünele girer girmez Enter'a basarak elinizdeki kübü yere bırakın, içerdeki kapıya doğru koşmaya devam edin, kapının tam önünde yüzünüzü ekrana doğru dönüp elinizdeki bombayı da yere bırakın (eğer önceden kübü yere bırakmazsak bu noktada bombayı yere bırakmak çok zorlaşacaktır), bomba sayacını görünce tırsmayın ve ESC ile bu görüntüden kurtulup hızla tünelden çıkmaya çalışın, tabi yerdeki kübünüzü de almanız gerekiyor ve çıkışta (eğer hala bomba patlamamışsa) sola doğru dönmeniz gerekecek. Bunları yapmanız için size verilen sürenin oldukça az olduğunu sakın unutmayın (burada program bir kaç kez takılacaktır, çok normal!!!!).

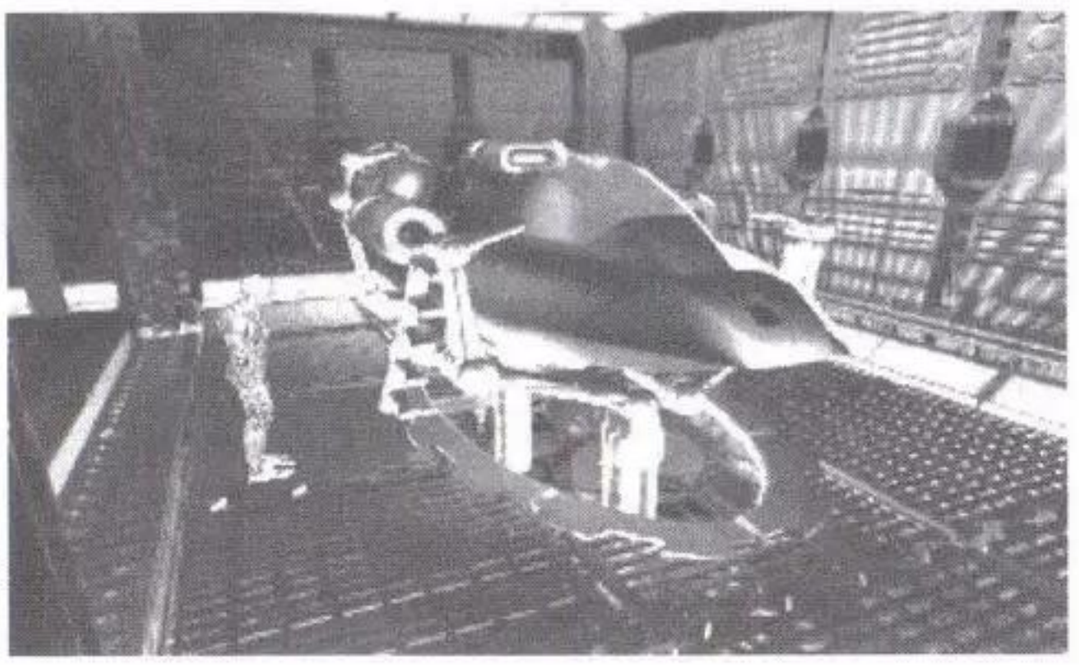
Silahınızı nerede bıraktınız hatırlıyorsanız hemen oraya gidip silahımıza kavuşalım. Patlattığımız kapıya gelip içeri girelim (ne eziyet değil mi?). Üzerimizdeki bu sıkıcı ve kaba zırhtan kurtulduk. Ama başka bir bela bizi bekliyor: böcük. Büyük bir böcük tarafından saldırılmış Escher (bu ismi bir yerden hatırlıyorum ama) yerde yatıyor. Yaklaşınca böcük bu kez bize saldırmaya çalışacak. Oldukça kuvvetli olduğu için en iyisi uzaktan silahımızla isabetli atışlar yapmak. Bir kez vurulunca tostoparlak oluyor ve bir müddet öyle duruyor. Bu esnada atışlarımız onu pek etkilemeyeceğinde biz pozisyonumuzu ayarlamakla uğraşalım. Kesinlikle bize yaklaşmasına izin vermeden atlayana kadar ateş ederek böcükü yok edelim.

Escher'e bir baksak hiç fena olmaz. Söylemek istediği bir şeyler var. Konuşması bitince sağlık aletini ona verelim. O da bize bir konuşan bilgisayar versin (Allah'tan kupon falan istemiyor). Bu bir tercüman. Girdiğimiz yerin yanıdaki koridordan arkadaki odaya geçelim. Karşımıza çıkan robotu biraz hırpaladıktan bırakalım bizi yere düşürsün ve içeri doğru koşsun. Tabi takip edelim. Daire şeklindeki kapıyı aktif hale getirdiğini görüyoruz. Aynı odaya geri gidelim. Kırık olan büyük taşı kullanarak kapağını açalım. Maviliği de kullanalım. BULMACA 2. Bulmacayı çözdükten sonra silahımızı almayı unutmadan ortasında top olan büyük alana geri gidip tercümanımızla 3 duvarda neler demek istediğini anlayalım (hiç birşey anlamadınız mı? ben de ama aldığım ipuçlarına göre -İhsan öyle diyo- bu zahmetli işi yapmalıyız). Escher'in yanındaki kapıya geri dönelim. Alien parçacığını (talisman) kapının yanındaki mavilikle kullanıp kapıdan içeri girelim.

8 tane daire kapının olduğu bir odadayız. Bu kapılardan altta olanlarını aktif hale getirmeliyiz. Bizim girdiğimizi saymazsak açacak 3 tane kapımız var. Bunu da odanın ortasındaki bulmacayı çözerek (odanın ortasındaki çıkıntıyı kullanarak bulmacaya ulaşabilirsiniz) yapabiliriz.: BULMACA 3.

Aktif olan 3 kapıdan biri çalışmıyor. Bulmacayı çözerken tam arkamızda kalan kapı ise bizi şimdilik ölüme götürür. Ne bekliyoruz geriye kalandan girelim bakalım. O da ne: Yer çekiminin olmadığı bir oda. Girdiğimiz kapının tam

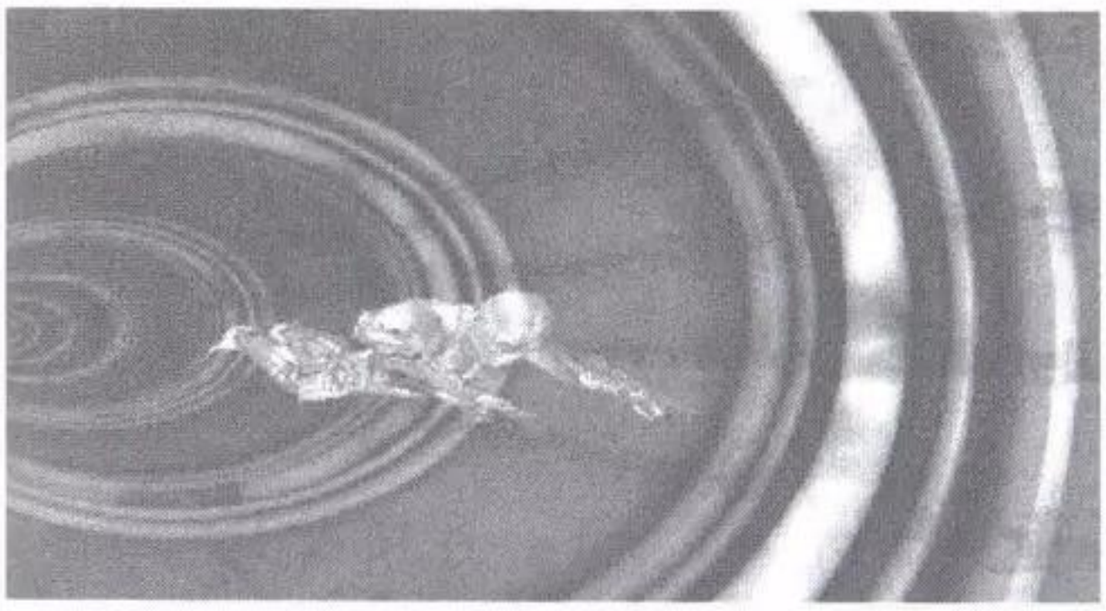


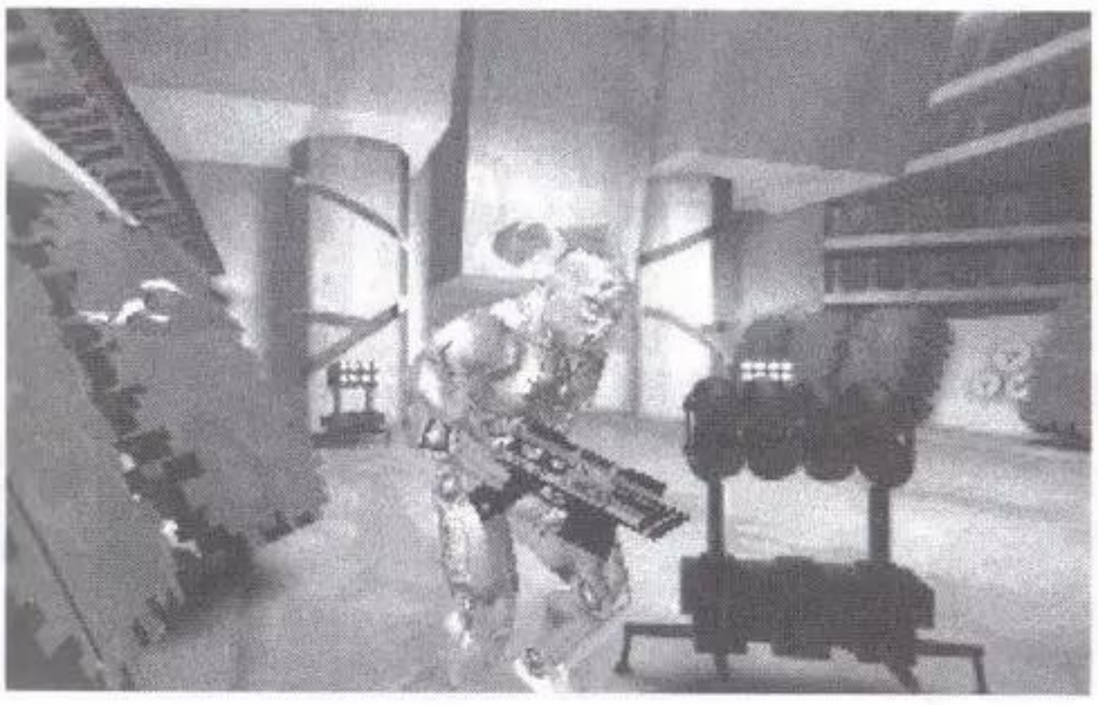


karşısındaki kapıya ulaşmalıyız. Ama nasıl? Silahımızı ateşlersek bu bize ateş ettiğimiz yerin aksine doğru bir ivme verecektir. Eğer hareket ettiğimiz yönün tam aksine ateş edersek oldukça hız kazanacağız. Kapıya göre pozisyonumuzu da hesaba katarak karşı kapıya ulaştığınızı farzedelim. Yoksa oyuna devam edemiyeceksiniz demektir (öyle kolay pes edenlerden değilsiniz herhalde).

Masmavi bir odadayız. Burada yavaş yürümeye çalışın yoksa aşağı düşerek..... Karşımıza güçlü bir robot daha çıktı. Zor da olsa onu dövdük. Yine silahımız üzerindeki elbise yüzünden hiç bir işe yaramıyor. Kapının girişinde bıraktığı kübü elimize alıp kullandık. Şimdi bizde de o giysi var. Yolumuza devam edebiliriz. Yavaş yavaş içeri girdikten sonra soldaki panele doğru yürüdük. Ve panelde diğerlerine göre oldukça kolay sayılabilecek bir bulmaca ile karşılaştık: BULMACA 4. Bulmacayı çözmeden giysinizi aynı kübü kullanarak çıkartın.

Biraz animasyon seyredin, olan biten hakkında bir şeyler anlamaya çalışırken dinlenmiş de oluyoruz. Bize bir pil verdi. Kendi pilimiz ile sağlığımızı arttırdıktan sonra pilimizi değiştirebiliriz. Giysimizi giyip 8 daire odanın olduğu yere geri gidelim (yerçekimsiz odadan geçerek hem de!!). Tam karşımızdaki odaya artık girebiliriz. Burada yine bir bulmaca var: Yerdeki üçgenlere basınca daireler yer değiştiriyor. Önce hangi üçgenlerin hangi daireleri oynattığını ve dairenin hangi pozisyondan başladığını öğrenmelisiniz. Acelesi olanlar için girdiğimiz kapıya göre önce 4., sonra 1. ve 6. son olarak da 4. üçgenlere basınca bu bulmacayı çözmüş olmalısınız.





Merkez odaya geri döndük. Escher'e ne oldu diye merak etmediniz mi? Ettiniz ettiniz. Gidip bir bakalım. Ama kaçmış. Yine bir böcük. Onu tecrübelerimiz ve tabi silahımızla yok edelim. Escher'in log'unu alıp okuyalım. İntihar mı etmiş ne? Asıl önemli olan log'undaki kod numarası. Gözünüzden kaçmamıştı değil mi? Merkez odaya gidelim. Bozuk kapının yanındaki kırmızılığa bir göz atalım. Hımmm her şey biraz daha anlamlı gözüküyor (en azından bulunduğumuz yerin krokisi olarak). Üstteki parçaya basarak topu kaldıralım, salağın delikten aşağı bakması ile alt parçaya basarak herifi temizleyelim (güzel sahne değil mi?). Sıra diğerinde. Tekrar topu havaya kaldıralım. ESC ile başımızı şöyle bir kaldırıp silahımızı yere bırakalım. Diğer görevli delikten bir bomba fırlatacak ve bu da bizim yanımızdaki kapıdan gelecek. Hemen onu yerden alıp gerisin geri fırlatalım (yüzümüz kapıya doğru dönük iken ateş tuşu ile). İkinci görevli de tamam.

Zırhımızı giyip bu kapıdan girelim. Koşarak geriye doğru buraya ilk çıktığımız yere kadar yine koşalım. Asansöre yaklaşırken duvar kenarından koşmanız gerekiyor. Yoksa BUMM... Yukarı çıkınca platforma bir görevli geliyor. Onu bir temiz dövelim. Log'unu okuyup kapının şifresinin üst üste iki yatay çizgi olduğunu öğrenelim. Kapının yanındaki paneldeki eskisine benzer bulmacayı üst üste 2 çizgi olacak şekilde çözelim (zor değil mi?). Asansör ile 3. kata gidelim. Koridordaki görevliyi de öldürelim (bu son olsun). Mastaba'nın laboratuarına girelim. Duvardaki panolara Escher'in kodunu girerek gizli bilgilere ulaşıp kim olduğumuzu öğrenelim.

Icarus gemisinin yanına gidelim. Gemideki pili kendimizinki ile değiştirelim ve oyunun son demosunu seyredelim.

Escher'e ne mi oldu? Ya Mastaba'ya? Biz yırttık mı şimdi? Hep bir Robocop mu olarak kalacağız? Ailem beni böyle kabul edecek mi? Toplumdaki statüm ne olacak? ş bulabilir miyim?.....gibi soruları düşünmenize gerek bile yok. Çünkü BIOFORGE ayrı bir dünya.

Saat pazartesi sabahı 9:30. İster inanın ister inanmayın ben Bioforge'un peşinden buralara kadar sürüklendim. Pişman değilim. Ama uyumak güzel şey...

MERT TOPÇU

SAYI 1: LION KING, TRANSPORT TYCOON, NASCAR RACING, UNIVERSE, PANZER GENERAL, MORTAL COMBAT SAYI 2: GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK, WARCRAFT, DAWN PATROL

SAYI 3: PIZZA TYCOON, BODY BLOES, DESCENT, EARTHSIEGE, BC RACERS, TENTACLE, RISE OF THE TRIAD SAYI 4: SIM TOWER, JUNGLE STRIKE, STREET FIGHTER 2, LEMMINGS, MASTER OF MAGIC, SAM&MAX, PREMIER MANAGER 3, BUREAU 13, ALONE IN THE DARK 3

OYUN DÜNYASINI AYAĞINIZA GETİRİYORUZ...

SAYI 5: XCOM, HIGH SEAS TRADER, LEMMINNGS 3D, KING'S QUEST 7, F15 III, SIM CITY 2000, POWER DRIVE SAYI 6: INTERRUPT, SLIPSTREAM 5000, TIE FIGHTER, DUNE 2, LITTLE BIG ADVENTURE, COLONIZATION, FULL THROTTLE, SUPER STREET FIGHTER 2

SAYI 7: FX FIGHTER, MASTER OF ORION, DARK FORCES, MYST, ULTIMATE SOCCER MANAGER, TERMINAL VELOCITY, STRIKER'95

Eski sayıları almak için tek yapmanız gereken 227 43 16'yı aramak. Dergiler adresinize postalanacaktır.

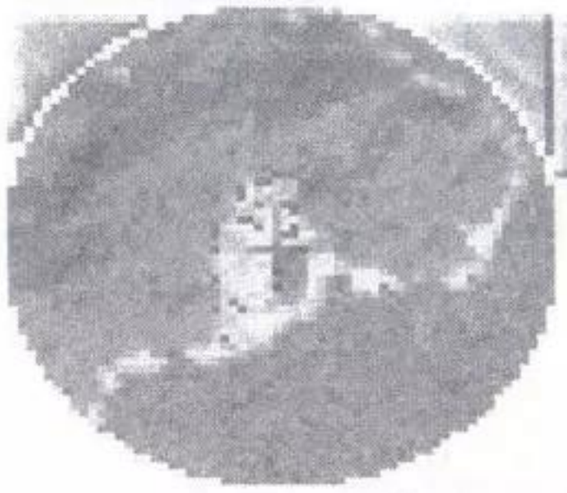
SİZ HİÇ PRISONER OF ICE OYNADINIZ MI?

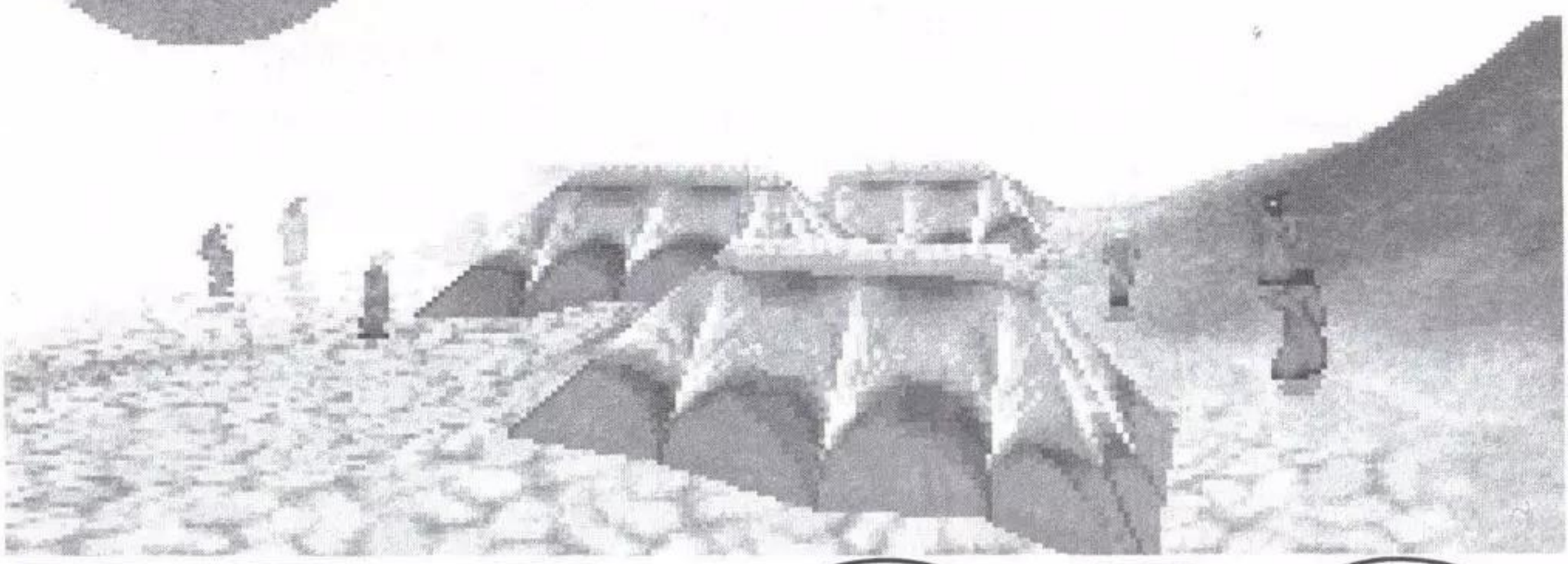
PEKİ YA HI-OCTANE? STRIKER'95? INFERNO DA MI OYNAMADINIZ? WARRIORS? C.A.P.? COMMAND&CONQUER? ADINI BİLE DUYMADINIZ MI? SİZİN BİLGİSAYARCINIZI DEĞİŞTİRME ZAMANINIZ ÇOKTAN GELMİŞ!

BİZE GELİN, EN SON OYUNLARINI DÜNYAYLA AYNI ANDA TAKİP EDİN...

KAMER BİLGİSAYAR

KÖYİÇİ ÇAD. ŞAİR LEYLA SOK. MUTLU HAN 16/14 BEŞİKTAŞ 80690 ISTANBUL Tel:227 43 16 Fax:259 07 91





MAGIC

Populous, Syndicate ve Theme Park gibi birçok muhteşem oyuna imzasını atmış olan Bullfrog firması şimdi de Magic Carpet adlı bu harika oyunla bizi sihirli bir dünyanın içine sürükledi. Bu oyunu oynarken zamanın akışı size çok garip gelecek, hatta nasıl geçtiğini anlayamayacaksınız bile. İlk başta bu oyuna bir anlam veremeyen okurlarımız varsa onlara hak vermek zorundayım. Bizim de bu oyunu anlamamız biraz zamanımızı almıştı. Şimdi sizler için bu oyunu biraz açıklayalım.

Aslında oyun konu olarak Populous`a benziyor ve Populous gibi sizleri üç boyutlu bir ortama sürüklüyor. Oynanış olarak simulasyon oyunlarına benzeyen yeni bir tarz kullanılmış. Şimdi fazla laf kalabalığı yapmadan,oyunu çalıştırdığınız anda karşınıza çıkacak olan ikonları kısaca açıklayalım.

Birincisi fotograf ikonu: Bu ikonu seçtiğinizde sizden isminizi ve lâkabınızı yazmanız istenecek.Bu işlemleri yapıp ileride oyunu kaydettiğinizde, kaldığınız yerden devam edebileceksiniz.

İkinci ikon ise dünya ikonu: Bu ikonu kullanarak yeni bir oyuna, dolayısıyla sizi günlerce meşgul edebilecek yeni bir maceraya başlayabilirsiniz.

Üçüncü olarak disket ikonları vardır: Bunlardan üstte bulunanı " LOAD ", altta bulunanı ise " SAVE " ikonudur. Fakat oyunda yükleme yaptığımız zaman kaldığınız bölümün başından başlar. Bu yüzden sadece bölüm geçtiğiniz de save almanızı tavsiye ederim. Aynı şekilde oyun esnasında " ESC " tuşuna basarak bu menüye geldiğinizde, geri dönmek isterseniz bölümün başından başlarsınız.

Sıradaki ikon ise kum saati: Bu ikonu " LOAD " yaptığınızda, oyuna yüklediğiniz bölümden başlamak için kullana bilirsiniz. Aynı zamanda bölüm geçtiğinizde bu menü karşınıza tekrar çıkacaktır ve " SAVE " ettiktan sonra, bu ikona basarak sıradaki bölümden devam edebilirsiniz.

Son olarak plaket ikonu var: Bu oyundan " DOS " ekranına dönüş için kullanılır.

Evet artık oyuna başlayabiliriz. Oyunu daha önce de belirttiğim gibi biraz simulasyon şeklinde oynayacağız. Fakat kontroller gayet basit.

İlk olarak halımızı nasıl yönlendireceğimizi açıklayalım. İleri ve geri cursorlar hız arttırmak ve kesmek için kullanılır. Sağ ve sol cursorları ise halıyı sağa ve sola kaydırmak için kullanılır. Yön kontrolleri ve ateş ise mouse ile gerçekleştirilebilir.

Diğer tuşlar ise şöyle sıralanıyor:

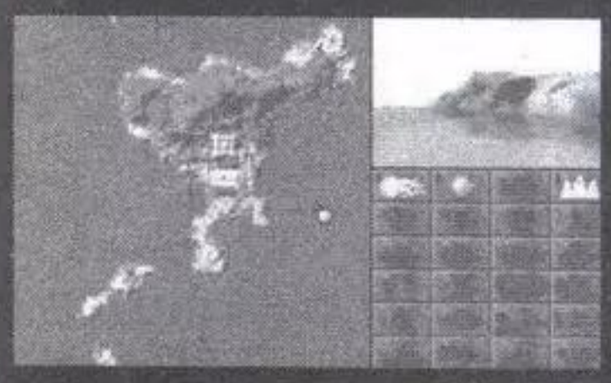
F1 : Ses efekterini açmak ve kapamak için kullanılır.

F2 : Oyunun müziğini açıp kapamak için kullanılır.

F3 : Zamanın hızlı veya yavaş geçmesini ayarlamak için kullanılır.

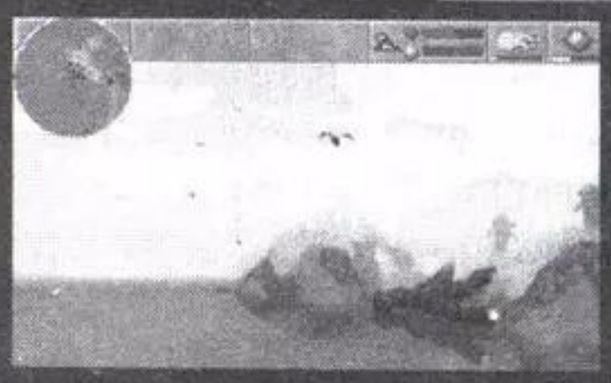
F4 : Grafikleri bulanıklaştırma fonsiyonunu açıp kapatır.Sanırım bu size hız hissi verebilmek için tasarlanmış.

F5 : Sudaki yansımaları açıp kapatmaya yarar.



Şehrezat'ın adasında büyük bir böcük problemi varmış. Haber alır almaz hemen haritayı (ENTER) şöyle bir kolaçan ediyoruz...

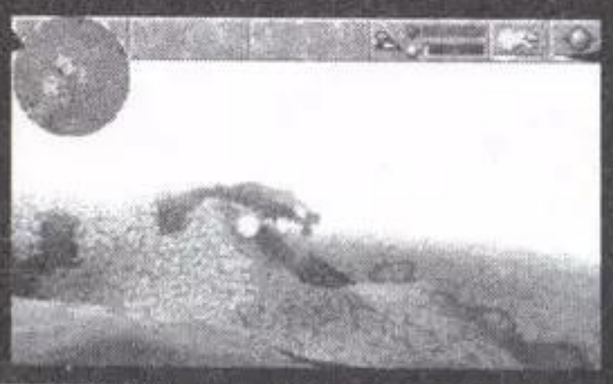
Atlıyoruz 95 model, çelik cantlı uçan halımıza. İyi hoş da, rüzgarlı havalarda biraz serin oluyor...

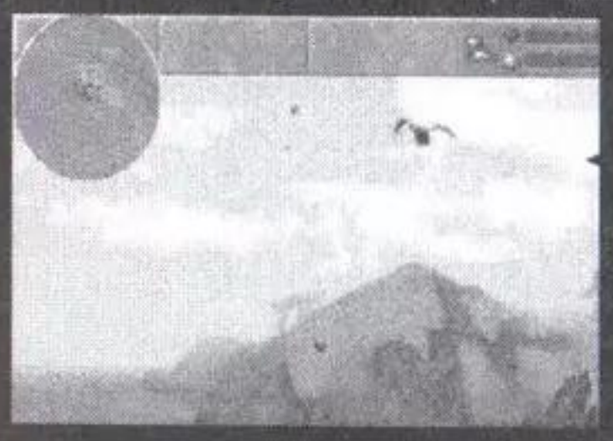


Aha işte böcükler. Birkaç tane de karga. Burda ABS frenlere dokunmak akıllıca olur, halı pilotu olmak zor...

CARPET

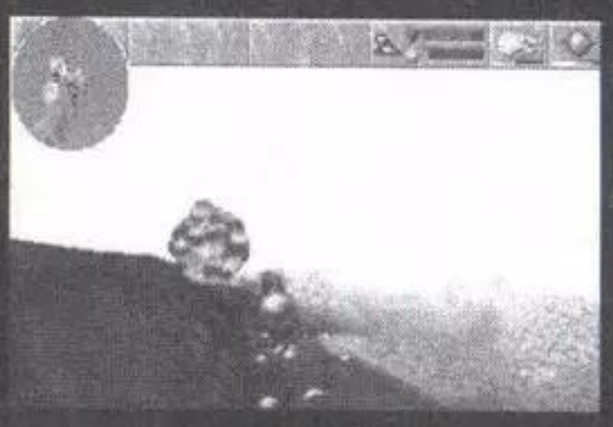
Alaaddin Disney'e transfer olduğundan mecburen bu işi fireball büyümüzle halletmemiz lazım. Öyle 'Cin, böcükleri öldür' diyemiyoruz.





Tabi böcükler de boş durmuyor. Onlar da yaradana sığınıp bize fireball saydırıyorlar. Enerjiniz biterse kulenize dönüp tekrar doldurabilirsiniz.

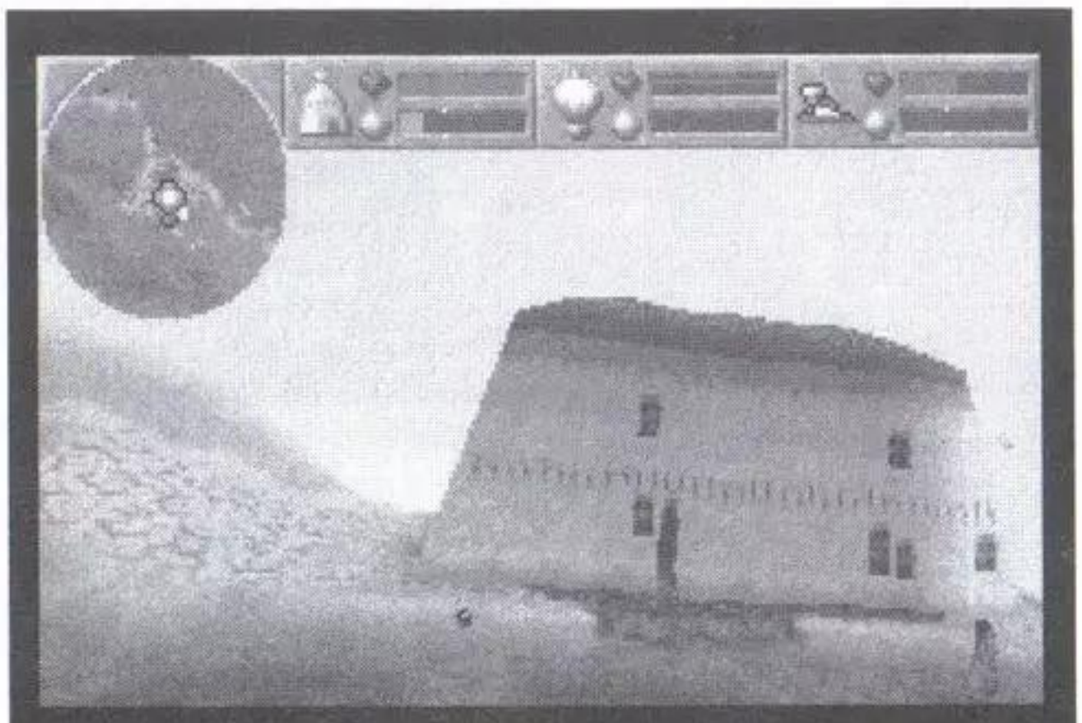
Var mı öyle bize kafa tutmak. 5-6 hak harcadıktan sonra böcükleri haklıyoruz. Etraf birden altın toplarla doluyor. Ne alaka diyeceksiniz, bunlar 'Mana'...



yani mana'nın Türkçe manası 'ilahi güç'. Ama mana'ları alabilmek için önce sarı mana toplarını büyünüzle mavi mana toplarına çevirmeniz gerekiyor.

F6 : Bulutları açıp kapatmakta kullanılır.
F7 : Objelerin gölgelerini açıp kapatır.
F8 : İkonları ve haritayı yok etmekte ve geri getirmekte kullanılır.
F9 : Ekranın kayarken dalgalanma fonksiyonunu açıp kapatmaya yarar.
F10 : Oyunu üç boyutlu hale getirir. İki çeşidi vardır, biri çift renkli üçboyutlu gözlükle görülür.Diğeri de ülkemizde pek bulunmayan değişik bir üç boyut gözkük içindir.
G tuşu, oyun ekranını büyültmekte kullanılır.
Ü tuşu, oyun ekranını küçültmekte kullanılır.
P tuşu, oyunu dondur ve devam ettirir.
Enter tuşu, büyük haritayı ve büyülerin olduğu ekranı açar.
1`den 0`a kadar olan tuşlar büyü seçimi için kullanılır. Bunu ilerde daha detaylı olarak açıklayacağız.
ESC oyundan çıkıp menüye dönmek için kullanılır.
Şimdi " ENTER " tuşuyla girdiğimiz büyük harita ve büyü seçimi olan ekranı açıklayalım. Bu ekrana girdiğinizde karşınıza bir harita, oyun ekranının küçültülmüşü ve büyü ikonları çıkacak. Bu ikonlar başta boş olacaklar fakat ileride toplayacağınız büyüler buradaki boş ikonlara yerleşecekler. Bu ekranda " POINTER " `ı en alta indirdiğinizde, karşınıza sizin ve rakiplerinizin durumunu gösteren göstergeler çıkacak. Burada en üstte sizin göstergeleriniz vardır. Bu göstergeler büyü gücünüzü rakam olarak gösterir ve ayrıca kaç tane rakip öldürdüğünüzü gösterir. Büyülerinizi büyü ikonlarına basarak seçebilirsiniz. Eğer bir büyüye mouse`un sol tuşu ile basarsanız, o büyüyü oyunda sol tuşa basarak atabilirsiniz. Aynı şekilde sağ tuşla basarak oyun esnasında seçtiğiniz büyüyü sağ tuşla atabilirsiniz. Bu ancak ilk bölümden sonraki bölümlerde mümkündür. Büyü seçimlerini kolaylaştırmak için 1-0 arasındaki numaraları kullanabilirsiniz. Bir büyünün üstüne gelip " 1 " tuşuna basarsanız, oyun ekranında " 1 " tuşuna bastığınızda o büyüyü sol tuşla atabilirsiniz. Aynı büyüyü sağ tuş ile atmak istiyorsanız " CTRL " ve " 1 " tuşuna birlikte basmanız yeterli olacaktır.
Şimdi sıra haritada bulunan objeleri açıklamaya geldi. Haritada görünen siyah noktalar yaratıkları gösterir. Sizin rakipleriniz olan halı üzerindeki büyücüler ise kendi renkleri ile gösterilirler. Haritadaki sarı noktalar düşmanları öldürdükten sonra çıkan sarı topları temsil eder. Bu topları kendinize geçirdiğiniz zaman beyaz olarak yanıp sönerler ve diğer rakiplerinizin topları kendi

renklerinde yanıp sönerler. Haritada yanıp sönen siyah noktalar ise heykelleri gösterir, bu heykeller genelde tuzak olabilirler. Haritada kaleler ise gayet net bir şekilde görülür, bunları üzerlerindeki bayrakların renginden tanıyabilirsiniz. Kalenizden uzaklaştığınızda onu rahatça bulabilmek için nokta nokta beyaz bir çizgi kaleden size doğru gelir.
Haritada sabit bulunan kırmızı noktalar ise toplamanız gereken büyüleri temsil eder. Bu özellikler yandaki küçük harita ve " ENTER " tuşu ile girilen büyük harita için de aynı şekildedir.
Biraz yaratıklardan bahsetmeye ne dersiniz ?
İlk olarak okçular vardır. Bunlar fazla hasar veremezler ve kalkan büyüsü ile bunlardan koruna bilirsiniz. Alev topu bunlara karşı etkilidir.
İskeletler normal okçulardan biraz daha güçlüdür fakat bunlarıda alev toplarıyla zorlanmadan öldürebilirsiniz. Bunlardan da normal kalkan büyüsü ile korunabilirsiniz.
Solucanlar ise size alev topları atarak hasar verirler bunlardan alev kalkanı yaparak korunabilirsiniz. Alev topları ile öldürmek biraz uzun sürebilir.
Bir de uçan solucanlar vardır. Bunlar içinde bir önceki açıklama geçerli olabilir.
Dev kuşlar size pençeleri ile saldırırlar. Bunlardan kalkan büyüsü ile korunabilirsiniz. Alev topu atarak rahatlıkla öldürebilirsiniz.
Dev arılar size iğneleri ile saldırırlar. Bunlardan da kalkan ile korunabilirsiniz. Alev topları ile öldürebilirsiniz.



Bostancı-Beşiktaş uçan halı seferleri büyük ilgi görüyor haliyle...Trafik derdi yok falan...

Taş atan dev yaratıklardan kalkan yaparak korunup, alev topları ile öldürebilirsiniz.
Uçan atlar, siz onlara dokunmadığınız sürece size veya kalenize saldırmazlar. Yıldırım atarak size zarar verirler. Bunlardan korunamazsınız ve alev topu ile saldırırsanız geri yollarlar. Bunlar için en etkili büyü yıldırımdır.
Dev yengeçler, alev topu atarlar. Büyükleri, küçük olanlara göre daha zor ölürler. Bunlarda alev topu kullanırsanız işiniz uzun sürer. Alev kalkanı ile bunlardan korunmanız mümkündür.
At üzerinde savaşan okçular, diğer okçulardan biraz daha güçlüdür. Bunlar içinde aynı şeyler geçerlidir.
Deniz yartıkları, sadece sularda karşınıza çıkar. Sizi

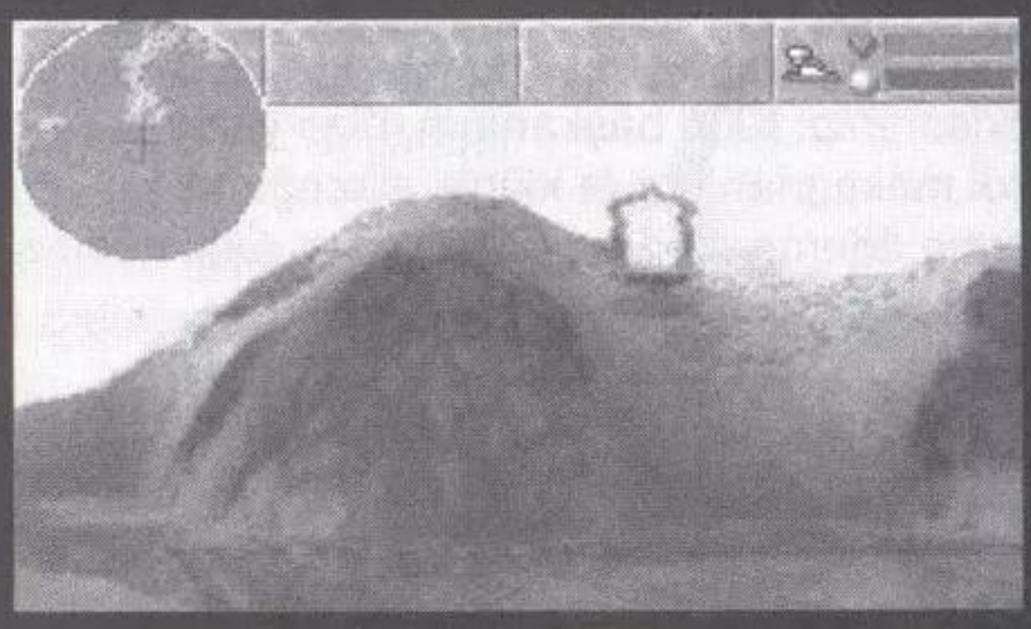
BÜYÜLER

1) Bu büyü ile düşmanlarınıza alev topları atarsınız. Vuruş gücü fazla olmadığından zayıf düşmanlara karşı daha etkilidir.
2) Bu büyü yaratıkları öldürdüğünüzde çıkan sarı topları beyaz konuma getirir. Aslında bu toplar büyü gücünü simgeler. Bunları beyaz yaptığınızda balonlarınız bunları toplayıp kaleye götürürler.
3) Bu büyüyü kullandığınızda halınız bir süre ileriye doğru iki kat hızla gider.
4) Bu büyü kalenizi istediğiniz bir yere kurmanızı ve zamanı gelince geliştirmenizi sağlar.
5) Kalp şeklinde olan bu büyü sizin yaşam enerjinizi yeniler.
6) Bu büyü bir süreliğine size atılan alev toplarını geri yansıtır.
7) Kalkan görevini yapan bu büyü size ok veya diğer az zarar veren saldırılardan korur.
8) Bu büyü sizi kısa bir süre için yarı görünmez hale getirir.
9) Bu büyüyü kullanarak yer yüzünde yarıklar açabilirsiniz. Bunu düşmanlarınızın kalelerine saldırırken de kullana bilirsiniz.
10) Bu büyü bir önceki büyü ile hemen hemen aynı görevi görür. Fakat daha güçlüdür.
11) Bu büyü ile bir meteor atılır ve bir yere çarptığı zaman geniş bir alanda patlama yapar.
12) Bu büyünün çarptığı yer bir yanar dağa dönüşür. Bunu kale saldırılarında kullana bilirsiniz.
13) Bu büyü düşmana yıldırım atmanızı sağlar. Sürekli tuşa basılı tutarak daha seri atabilirsiniz.
14) Bu büyü atıldığı yerde bir bulutun etrafa yıldırım atmasını sağlar. Tabii bir süre için.
15) Bu büyüyü attığınızda iskeletler çıkar ve düşmana saldırır. Düşman yoksa veya hepsini öldürmüşlerse size saldırırlar. Bunları düşman kalelerine atmanız iyi olur.
16) Bu büyü daha önceki gibi büyülü topları beyaz hale getirir. Fakat diğerinden farklı olarak bu büyüyü bir topa atarsanız, çevresindeki sarı toplarla birleşecektir.
17) Bu büyü sadece sizin rakiplerinize karşı etkilidir. Onların büyü güçlerini çalmak için kullanılır. Bunun için onları uçarken vurmalısınız.
18) Bu büyü sayesinde rakiplerinizi ve onların balonlarını kısa bir süre için haritada görebilirsiniz.
19) Bu büyüyü halı üzerindeki rakiplerinizden birine attığınızda, bir süre için onu takip etmeye başlarsınız.
20) Bu büyü sizi bulunduğunuz yerden kaleye ışınlar ve bir ikinci kullanışta tekrar eski bulunduğunuz yere götürür.
21) Bu büyü çarptığı yerden yukarıya doğru alev çıkarır ve menzilindeki yaratıklara hasar verir. Fazla güçlü olmayan yaratıkları öldürür.
22) Bu büyü diğer hız büyüsünün tersine sizi bir süre için geriye doğru iki kat hızla götürür.
23) Bu büyüyü kullandıktan bir süre sonra karşınızdaki düşmanlar ölür veya hasar alır.
24) Bu büyü ilk büyü olan alev topunu seri olarak atar.

kendilerine çekerek, yıldırım atarlar. Bunlardan korunamazsınız fakat yıldırım büyüsü ile öldürmeniz daha kolay olur. Ya da enfazla iki meteor.
Cinler arada sırada çıkarlar, size hasar vermezler fakat büyü gücünüzü emerler. Bunları başta öldürmeniz çok zor fakat hız yaparak onlardan kurtulabilirsiniz.
Ejderhalar, işte bu yaratıklar oyundaki en güçlü düşmanlardır. Bunları öldürmek için alev topu ve yıldırım yetersiz kalabilir. Bunları en kolay meteor atarak öldürebilirsiniz. Eğer kalenize saldırırlarsa bilinki kaleniz yıkılmak üzere.
Son olarak sizin rakipleriniz olan halı üzerindeki büyücüler var. Bunlar tamamen sizinle aynı güçleri kullanabilirler fakat bunları başta fazla kullanmazlar. Bunları ileride açıklayacağız.
Yaratıklardan da kısaca söz ettikten sonra artık oyunun temeline inebiliriz. Oyun ekranının üstünde enerjileri gösteren bölmeler vardır. Bunlar sırasıyla şöyle:
İlk olarak kalenizin durumunu gösteren bir bölme vardır. Burada rakamla kalenizin kaçıncı seviyede olduğunu gösterir. Buradaki kalp resminin yanındaki kırmızı çizgi kalenizin enerjisini gösteririr. Onun altındaki beyaz çizgi ise kalenizde toplanan büyü gücünü gösterir ve onu içine alan gri çizgide kalenizin seviyesini arttırmak için nekadar büyü gücü gerektiğini gösterir. Kalenizin seviyesini arttırmanız gerektiğinde kale resmi parlar ve bunu yapmak için kalenize gidip kale büyüsü atmanız gerekir. Büyü gücünün sonunda gözüken limit bölümün ne kadar büyü gücü topladıktan sonra biteceğini gösterir.
Sıradaki bölüm balonlarınızın durumunu gösterir. Rakam ile kaç balonunuzun olduğu belirtilir. Buradaki kırmızı çizgiler balonlarınızın enerjisini gösterir ve beyaz çizgiler ise balonlarınızın ne kadar büyü gücü topladığını gösterir.
Bundan sonraki bölümde sizin durumunuz gözükmektedir. Buradaki kırmızı çizgi enerjinizi ve beyaz çizgi ise büyü gücünüzü simgeler. Sizin büyü gücünüz, kalede toplanan büyü gücüne bağlıdır. Büyü gücünüz kullanıldıktan sonra kendi kendini yeniler fakat bu işlem biraz yavaş olur. Bunu hızlandırmak için kalenize dönmeniz gerekir. Her büyü değişik miktarda büyü gücü ister, güçlü büyüler fazla büyü gücü isterler. Bu nedenle, bütün büyüler zamanla kullanılacak duruma gelirler.
Diğer iki gösterge ise kullandığınız büyüleri gösterir. Bunlardan soldaki sol tuşla atılandır, sağdaki ise sağ tuş ile atılandır. Bunların altındaki beyaz çizgiler büyülerin kullanma gücüdür. Bu çizgi biterse büyüyü atamazsınız. Çizgi azaldıktan sonra otomatik olarak kendini yeniler, bu olay güçlü büyülerde yavaş olur.
Evet oyunun amacına da kısaca değinelim. Oyunda amacınız kalede topladığınız büyü gücünü limite ulaştırmaktır. Bunun için top şeklinde olan büyü güçlerini daha öncede belirttiğimiz gibi, beyaz hale getirip, balonların alıp kaleye götürmesini sağlamalıyız. Tabi ki bu sırada kalemizin seviyesini, yavaş yavaş yükseltmeliyiz. Bütün bunları yapmak için yaratıkları öldürüp, onlardan çıkan büyü güçlerini kimseye kaptırmadan almanız gerekir. Bu sırada rakipleriniz işleri sizin için zorlaştıracaktır. Büyü güçlerinizi rakiplerinize kaptırmak istemiyorsanız onlarla savaşmalısınız. Fakat onları öldürdüğünüz zaman kaleleri varsa, bir süre sonra geri dönerler. Onları kaleleri ile birlikte öldürürseniz, bir daha asla geri dönemezler. Bir düşmanın kalesini patlattığınızda aşırı miktarda büyü gücü açığa çıkar. Bunları toplamak yararınıza olacaktır. Düşmanlarınız gibi, sizde kaleniz varolduğu sürece ölümsüzsünüz. Bütün büyüleri topladığınızdan emin olana kadar bölümü bitirmeyin. Genelde bir bölümü geçmek için bütün rakiplerinizi öldürmeniz gerekmez.Eveeet. Sanırım hepsi bu kadar. Size bu mükemmel oyunda zevkli dakikalar diliyorum. Umarım bu kadar açıklama yeterli olmuştur.

BARIŞ TARCAN

Böcüğü tutturamayınca dağın yarısını da yanlışlıkla yakmışız. Şey, Pardon!



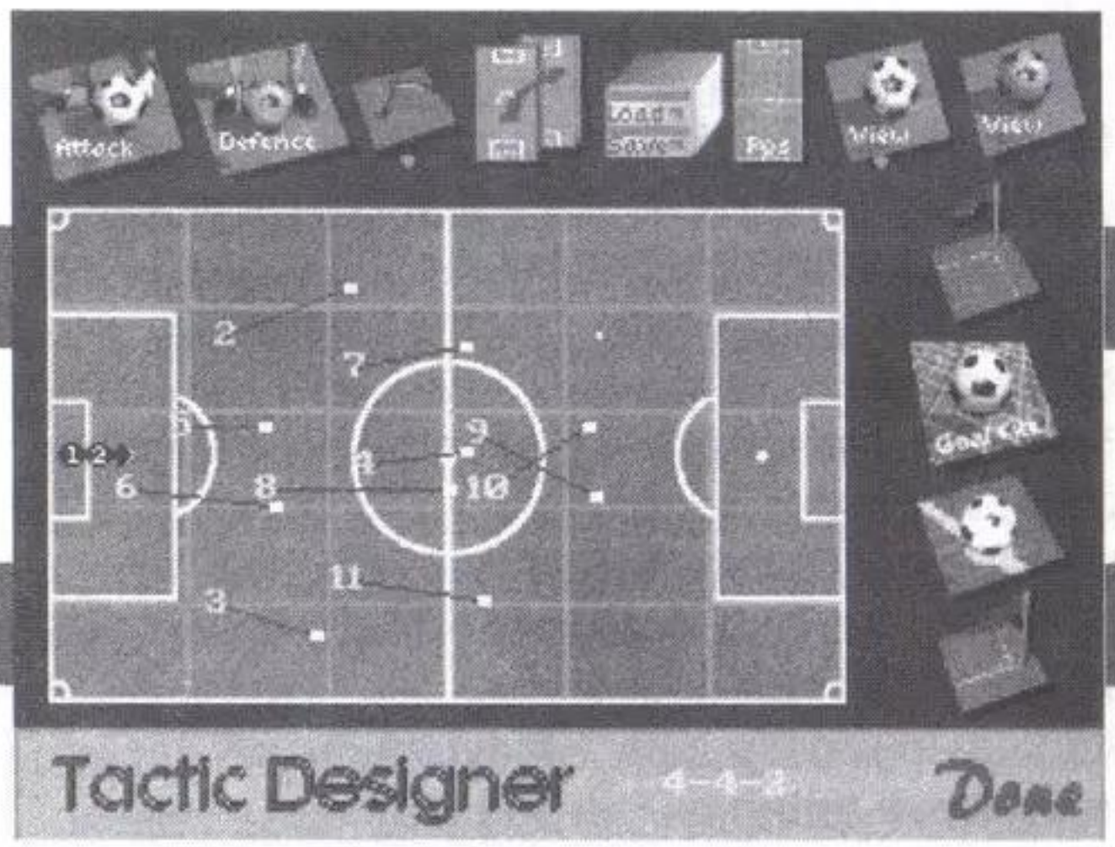
Ayna ayna, güzel ayna, söyle bana, var mı benden iyi resim altı yazısı yazan...

PLAYER

Yıl 1990, bilgisayarcılara Player Manager isimli bir oyun geliyor. Bu oyun menejerlik seven sevmeyen herkesin ilgisini çekiyor. Bunun sebebi, sıradan menejerlik oyunlarının dışında oyun içinde bir futbolcuyu da kontrol edebilmeniz. Bir süre sonra bu oyunun ikincisinin hazırlandığı söyleniyor ve herkes bu oyunu yani Player Manager 2'yi beklemeye başlıyor. Ama bir süre sonra bu proje iptal oluyor ve Player Manager 2 hayallerimiz suya düşüyor. Ve oda ne, Anco firması yaptığı hatayı anlayıp bu oyunu biraz geçte olsa (4-5 sene) piyasaya çıkarıyor. Oyuna ve menülerine gelince;

NEW GAME:

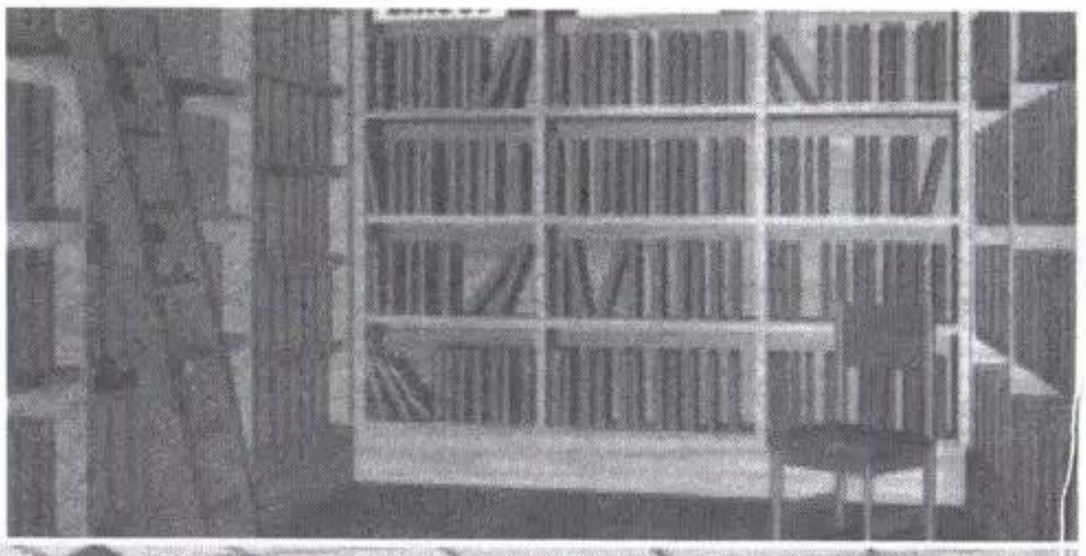
Bu seçeneğe girince karşımıza Game Set Up menüsü çıkar. Burda oyunu kaç kişi oynayacağımızı belirliyoruz. Maximum 4 kişiye kadar seçim yapabiliriz. Diğer seçenekleri ve sezon başlangıç yılını ayarladıktan sonra size bir başvuru formu veriliyor. Hey gidi günler hey, ilk menejerlik yaptığım yıllar aklıma geldi. Crewe Alex takımı sınırlı parasıyla tüm ümitlerini bana bağlamıştı. Ben de onların bu güvenini boşa çıkarmadım ve 2 sene içinde takımı premier lige taşıdım. Ah nostalji işte... Başvuru formu sizin için çok önemli. Bu formla nasıl bir menejer olacağımız belirleniyor. Formda bulunanlar;
POS: Player mevkiinizi belirliyorsunuz. Bunlardan mavi formalar defans, sarılar orta saha, kırmızılar atak mevkiini gösteriyor. Kısaltmaları ; FBK-Full Back (Recep), CBK-Centre Back (Gökhan), DEF-Defending (Alpay), MID-Midfield (Mehmet),PMK-Play Maker (Sergen), MGN-Midfield General (Rıza), WNG-Winger (Sertan), TGM-Target Man (Orhan), CFW-Centre Forward (Kuntz), STK-Striker (Ertuğrul).
STYLE: Menejer olarak takıma nasıl top oynatmak istediğinizi buradan ayarlıyorsunuz. Bunlar;
Total Def.: Habire defans yapıp kontrataktan gol arayan bir teknik direktör mü? Defensive: Defans ağırlıklı, kanat toplarıyla hücum arayan bir takım mı?
Balanced: Orta saha mücadelesi yapan bir takım mı?
Attacking: Atak futbolu mu? (Bence bu oyunu oynayanların %99'u bu style oynayacaklar gibi geliyor bana yoksa şüphen mi var).
Bundan sonra size iş öneren takımlardan birini seçiyorsunuz ve önsezon hazırlıklarına başlıyorsunuz. Ekranda solda gözüken ufak bayraklardan hangisi kırmızı yanıyorsa (tabi birden fazla kişiyle oynuyorsanız) o takımla ilgili ayarlamalar yapılır. Diğerleri ise;
Arrange Friendlies (telefon): Burda sezon başlamadan çeşitli takımlarla hazırlık maçları alıyorsunuz. Yalnız her ligden maximum 2 takımla maç yapabiliyorsunuz ve 5 tane hazırlık maçı almanız şart.
Sponsorship: Klüp başkanının bize yazdığı güzel mektuptan sonra klüple alacağımız paranın ödeme şeklini görüşüyoruz. Önümüzde

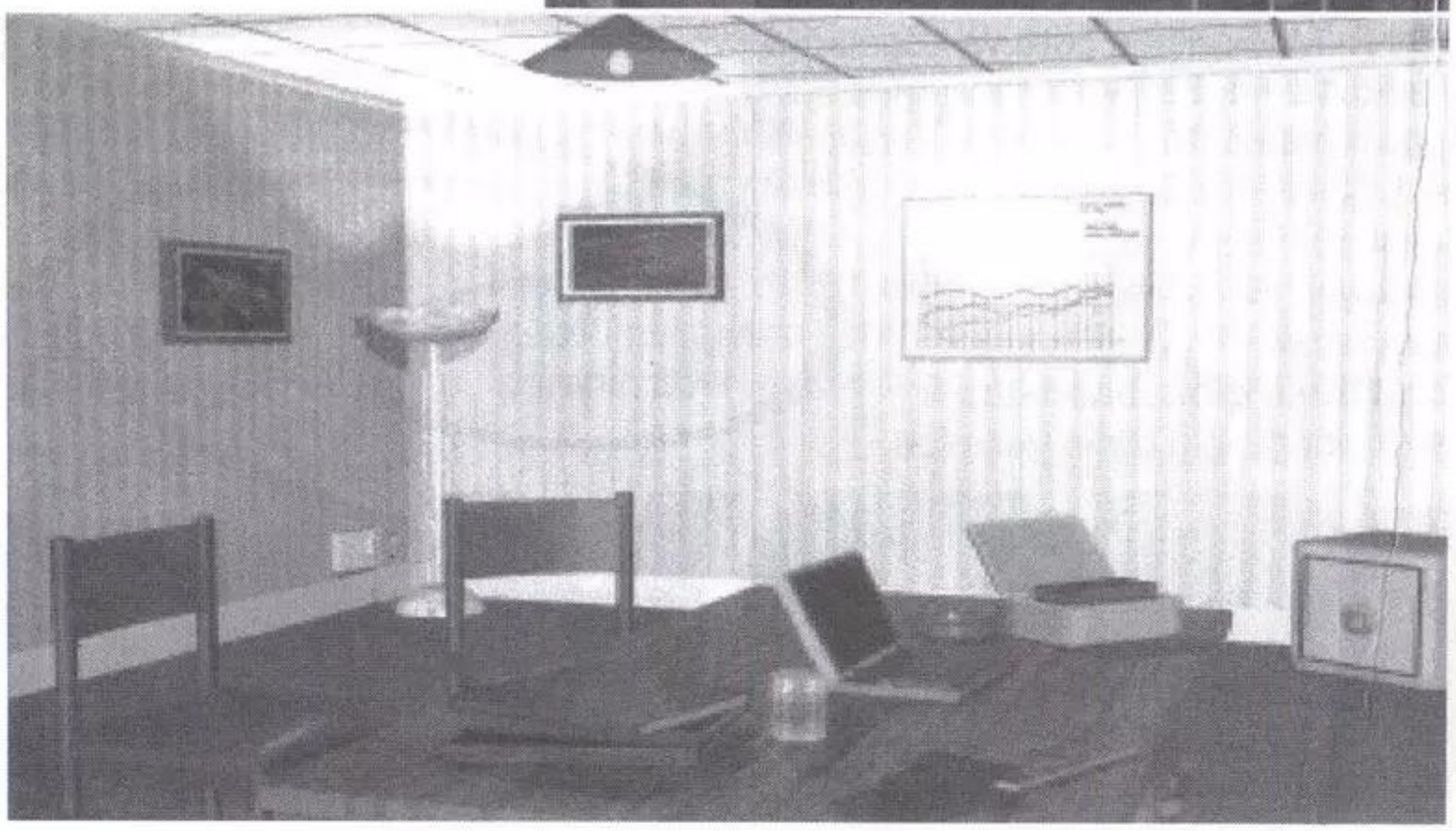


3 seçenek var;
Offer 1- Maç başına para.
Offer 2- Maç başına para ve hasılatın bir kısmı.
Offer 3- Maç başına para ve kupalarda atladığınız her tur için extra bonus.
Appointments: Yanınızda çalışacak yardımcılarınızı seçiyorsunuz.
Coach futbolcularınızı kondisyon ve teknik yönden çalıştıracak.
Scout bizim işimiz başımızdan aşkın olduğu için bizim yerimize futbolcu takip edecek. Physio doktorumuz. Specialist uzman doktor.
Tatilden döndükten sonra 3 katlı klüp binamız bizi bekliyor. Binanın tepesindeki her flama bir oyuncuyu temsil ediyor. Sol üst köşeden başlıyarak odalarda nelerin bulunduğu açıklayalım;
ARCHIVES: Bu kütüphanenin tozlu raflarında kupa, lig, takımlar ve futbolcular hakkında daha önceki ve bu senenin bilgileri saklı. Arşiv kısmında Hot Shots (Gol Krallığı) hariç pek önemli bir şey yok, geri kalan şeyler ya önemsiz ya da başka menülerden bakabilirsiniz. Mesela lig, fikstür ve lig tablosu bizim odamızdada mevcut.
FINANCE: Para durumları.
Total Earnings: Futbolculara yapılan tüm harcamalar kalem kalem gösteriliyor.
Financial messages: Klübün para durumları hakkında bilgi. Aman !!! Buraya dikkat, parayı harvurup harman savurursanız ligin ortasında size yol gözükebilir.
Bonuses: Galibiyet primleri.
Expenditure to Date: Yapılan harcamalar.
Income to Date: Gelirler.

SOCCER MANAGER

PRESS ROOM: Basın odası. Maç sonrası ve haftalık haberleri elde edeceğimiz yer.
Hot News: Felaket tellalı. Takımların ve futbolcuların başına gelen, gelen kötü ve ilginç olayları buradan öğrenebilirsiniz.
Ranked Player Transfer: Önemli futbolcu transferleri.
Promation-Relagation: Bir önceki senenin ligden düşen ve çıkanları.
Anco Times: Gazetelerdeki maç haberleri.
Int. Squad Annooucements: Milli futbolcular.
BOARD ROOM: Yönetim odası.
Stadium Improvements: Stadyumunuzun kapasitesini arttırmak için boş karelere kliklerseniz o karenin içi kırmızı bir noktayla dolacaktır. Her bir kare 2000 kişi demektir. Kırmızı noktaları karelerin içine yerleştidikten belli bir zaman sonra (uzun bir zaman) stadınızın kapasitesi artacaktır.
Form Messages: Form durumları.
Take a Break: Takımınızla maç gününe kadar çeşitli yerlerde kamp yapıyorsunuz.
Supporter's Messages: Taraftarların görüşleri.
MANAGERS OFFICE: Odamız. Oyunda en çok girilip çıkılacak yer burası.
Fixtures: Sezon içinde yapacağımız tüm maçların programı.
Anco Tımes: Maç sonrası gazetede bizim takım için yazılanlar.
Transfer and Loan lists: Kiralık ve transfer listesine konan futbolcular.
League Tables: Lig durumu.
Scout: Bu yardımcınıza istediğiniz futbolcunun özelliklerini sıralarsanız, o da size birkaç hafta içinde istediğiniz futbolcuları izleyip, bunları size listeliyor. Maximum 3 mevkiide futbolcu izleyebiliyor.
Opposition: O hafta maç yapacağınız rakibin tüm bilgilerini burdan elde edebilirsiniz.
Manager's Account: Parasal durumlar.
Tactics: Player Manager 1'den kalan ve Player Manager'ı Player Manager yapan taktik kısmı buradada mevcut. Burda saha toplam 30 kareye bölünmüş (Kırmızı noktayla gösterilen ok, topu temsil ediyor). Top bu karelerden birine gittiğinde futbolcuların hangi pozisyonları alacakları (hangi karede duracakları) belirlenmiş. Bunu siz değiştirebilirsiniz. Örnek top köşe bayrağının oraya gittiğinde bütün futbolcularınızın ceza sahasına girmesini istiyorsanız, adamlarınızın numaralarına klikleyip oraya götürebilirsiniz.
Squad: Futbolcularımız. Futbolcular hakkında tüm bilgileri almak için, futbolcu isimlerinin yanında bulunan available kısmındaki kutulara kliklerseniz (hangi futbolcuyu seçtiyseniz), o futbolcu hakkında tüm bilgileri alabilirsiniz. Ayrıca bu menüye girdiğinizde futbolcunuzu transfer listesine koyabilirsiniz. Bunu yapmak için sağda bulunan transfer yazısına kliklemeniz lazım. Böylece futbolcu gerçek değeriyle transfer listesine girer. Ama siz bu parayı beğenmezseniz Selling Price'ın yanındaki rakama basıp fiyatını değiştirebilirsiniz. Sol taraftada futbolcuların özellikleri var. Bu özelliklerden herhangi birine girerseniz, bu özelliği tüm futbolcular için görebilirsiniz. Bu menüden çıkıp bir önceki menüye döndüğümüzde; Contract kısmındaki turuncu yuvarlaklar o futbolcunun sene sonunda kontratının biteceğini gösterir. Tr-Loan'dan futbolcularınıza gelen teklifleri görebilirsiniz. Eğer teklif gelmişse, o yazının üstüne gelip mouse'a basarsanız, diğer takımların tekliflerini görebilirsiniz. Rtg yani rating futbolcularınızın





kalitelerini gösterir. Beyaz yıldız en iyi, kırmızı en kötü futbolcudur. Cards kısmında ise futbolcuların gördüğü kartlar yazıyor. Ayrıca sağ üst köşedeki tactics yazısının sağına basarak taktiğinizi değiştirebilirsiniz.
PHYSIO: Doktor. Sakatlanan futbolcularınız sahalara bir an önce dönebilmesi için bu odaya uğraması şart.
COACH: Çaliştırıcımız.
Coach Messages: Yardımcımızın bize verdiği haftalık rapor.
Coach Details: Yardımcımız hakkında bilgiler.
Tactic: Burdan takımınıza yeni taktikler yükleyebilirsiniz.
Group Coaching: Futbolcularımızın özelliklerini geliştirmek için extra antremanlar koymamızı sağlıyor. Örnek pas yüzdesi düşük bir playmaker düşünülemez, onun pas yüzdesini arttırmak için extra passing çalıştırmanız lazım. Bunun dezavantajı (Fatigue) yorgunluktur. Onun için gereksiz yere extra antreman yaptırmayın.
Team Practice: Maça çıkmadan önce hangi taktiğe önem veriyorsanız, o taktiğe daha çok zaman ayırın. Korner ve Freekick atışı çalıştırmayıda ihmal etmeyin.
BOOT ROOM: Artık soyunma odasındayız ve maç başlamak üzere;
Team Talk: Maça çıkmadan futbolcularınıza maç içinde ÖZEL görevler veriyorsunuz.

Firma: ANCO (MENAJERLİK)

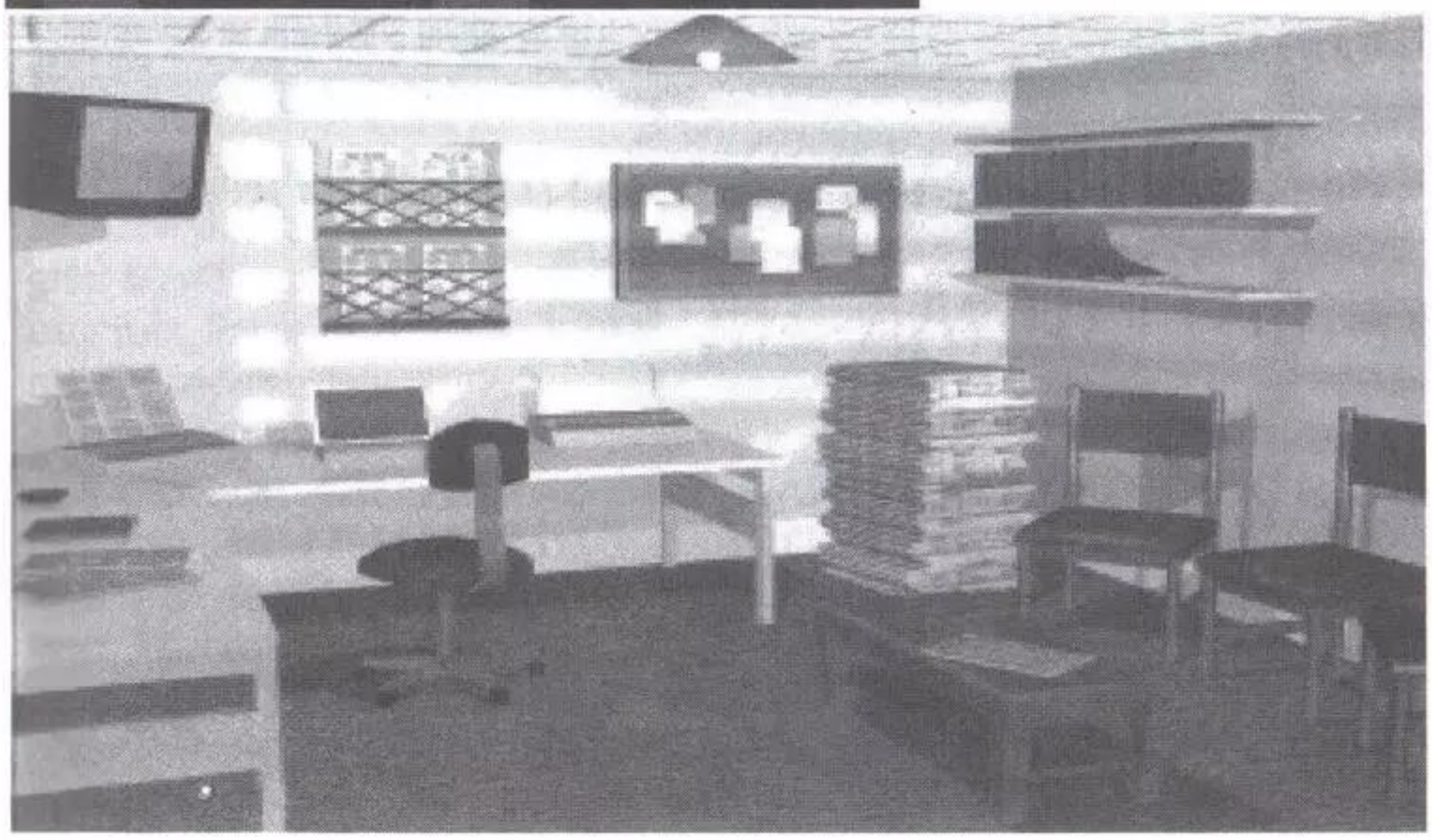
Sistem: 3HD - 3 MB HardDisk, 4 MB RAM - VGA, Min. PC 386

Karar: %83

Pre-Match Report: Oynayacağımız maç hakkında bir gazetenin yorumu.
Squad Select: Sahaya süreceğimiz ilk onbir ve yedekleri gördükten sonra Play Match'la sahaya iniyoruz. Burda 4 seçenek var.
- Predict: Maçın skor ve dakika olarak gözüktüğü ekrandan izliyorsunuz. Burda sadece goller, sakatlıklar ve kartlar yazılıyor. NOT: Mouse'un sol tuşuna basılı tutarsanız dakikalar hızlı bir şekilde geçiyor ve maç 2-3 saniye içinde sona eriyor.
- Play: Eğer oyun kabiliyetine güveniyorsanız, tüm takımı joystick'le siz yönlendiriyorsunuz.
- Watch: Maçı bir teknik adam gibi sadece saha kenarından izliyoruz. (Yalnız takımda siz yoksanız). Takımda sizde varsanız o zaman kendi futbolcunuzu kendiniz kontrol ediyorsunuz.
- Fast Scanner: Futbolcuları sahada bir nokta olarak -hızlı bir şekilde- izliyoruz. Eğer maçı oynamak veya izlemek isterseniz bunu 4 şekilde yapabilirsiniz. Bunlar Top-Down, Isometric, Left to Right ve Perspective'dir. Futbolcularınızın nasıl oynadığını görmek istiyorsanız bunu en güzel perspective seçeneği ile yapabilirsiniz.
Hakem para atışını yapıp, maça kimin başlayacağını tespit ettikten sonra maç başlıyor. Yalnız hakemlerin isimlerine dikkat! Bazı hakemler kartlarını bol bol kullanırken, bazılarıda kartlarını evde unutuyor.

CONTINUE GAME:
Daha önce kaydettiğiniz bir save'den oynama.

DEMO GAME:
Bu seçeneği seçerseniz oyuna direkt Man. Und. takımı ile başlıyoruz. Bu sizin için yeni bir başlangıç fakat takım için hiçte öyle değil. Çünkü ligin 15. haftasında takımın başına geçiyor sunuz. Buda hiç zevkli değil, ama ilk sezonda premier ligde oynamak istiyorsanız başka çareniz yok.
Oyunun genel olarak açıklaması bu kadar. Lige mecburen division 2'den başlıyorsunuz. Oyun menüleri ve menejerlik kısmıyla çok iyi planlanmış. Bu oyunu alın demiyorum muhakkak almanız lazım. Bizde teklif var ısrar yok.



ONUR OZGÜR

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

PC / AMIGA / C-64 & CD-ROM

OYUN - PROGRAM - TAMİR - ALIM - SATIM

EN UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ

AMIGA VE PC'DE SON ÇIKAN
VE DERGİLERDEKİ TÜM OYUNLAR.

GENİŞ OYUN VE PROGRAM ARŞİVİ.

TÜM BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİNDE
CAZİP FİYATLAR.

PAZAR DAHİL HERGÜN 10.00-22.00 ARASI AÇIK

YENİ ADRESİMİZİ LÜTFEN NOT ALINIZ!...

DERİCİLER SOK. NO: 123/A PANGALTI - KURTULUŞ -ISTANBUL

TEL: 0 212 - 231 75 47 (ADNAN BİRİM)

NOT:
-HARBİYE'DEKİ BEŞİKTAŞ DOLMUŞ DURAĞI KARŞISINDAKİ HARBİYE ZİRAAT BANKASI YANINDAKİ YOLUN SONUNDAKİ CADDEDE BULUNAN 'TÜRK PETROL'ÜN HEMEN SOLUNDAKİ PATİKA (TOPRAK) YOLDAN ÇIKINCA TAM KARŞINIZA GELİR.
-KURTULUŞ OTOBÜSÜ İLE FERİKÖY DURAĞINDAN SONRAKİ 'TEPE ÜSTÜ' DURAĞINDA İNİP 'UNİŞ FIRIN/KAYA HALI' ARASINDAKİ SEYMEN SOKAĞINA GİRİP, DOSDOĞRU GİDİNCE KOLAYLIKLA GELİNEBİLİR.

POLICE QUEST IV

Biz Mert ile adventure oynamaya Emin'in ısrarlarına dayanamayarak başladık ve çok da iyi ettik. Neyse biz bu işe başladığımız da bu oyun daha çıkmamıştı. Biz ilk hevesle Day of the Tentacle'ı aldık. 3 ay gibi kısa bir sürede oyunu bitirdik. Neyse oradan Indiana Jones'lara geçtik. Onları da kısa bir süre de bitirince dedik ki kendi kendimize "Abi, bizlere oyun dayanmıyor, gidelim Emin'e bize zor bir oyun versin..." Neyse kalktık gittik Emin'e. Herif dedi ki "Abi, bir oyun var ama çok zor, bizim arkadaşlar ilk sahneyi 1 haftada geçememişler, bu oyun size yaramaz dedi." Biz biraz korktuk tabi ama bunu çaktırmadık aksine ukalalık yaptık. "Hee öyle mi? O zaman bize ver sen o oyunu biz hemen bitirelim" dedik. Neyse biz Mert'le oyunu aldık ve başladık oynamaya. Serde erkeklikte var tabi, saatler geçti bizde tık yok. Neyse akşam 7.00 pm de başlayan maceramız sabah saat 6.00 am'de şişik gözlerle ama mutlu bir sonla noktalandı. Sahneyi geçmiştik. Hemen Emin'e bir telefon. Biz heyecanla olayı anlattık ama herif bizi fazla takmamıştı ve ben üzülmüştüm. Bunu da açık seçik ifade edeyim. Böyle bir anım var.

Neyse arkadaşlar alın size oyunun tam açıklaması ama ben sizin yerinizde olsam gider Mert'in açıklamasını okurdum. Police Quest'inkini okuyup heyecan dolu bir macerayı bozmazdım.

Oyunda tuşlar yok, tamamen mouse ile oynanıyor. Bu kadar bilgi size yeter. Eğer daha önce adventure oynadıysanız bu oyunuda kolayca oynarsınız. Anlamadığınız bir yer olursa ENGİN ABLA'ya yazın, MAC'e yazın.

MURDER SCENE: Oyunun başında kendinizi bir cinayet yerinde buluyorsunuz. Cinayete kurban giden ise polis bir arkadaşınız. Bu cinayet ile ilgili olarak sizi görevlendiriyorlar, böylece oyun başlamış oluyor.

Bir kere cinayet sahnesindeki herkesle konuşun. Öldürülen polisi inceleyin. Yakın görüntüde vücudun üzerine not defterinizi tıklayın. Duvardaki graffitiyi farkedin ve bununda üzerine not defterinizi tıklayın. Anahtarınızla arabanın bagajınıb açın ve malzeme çantanızı alın. Vücuda yakın görüntüye geçin ve çantadaki tebeşirle ölüyü ve yerdeki sigara izmaritini çizin. Buradan çıkıp soldaki kadın polis ile konuşun. Daha sonra diğer polislerle de konuşun. İki polis gelerek meftayı götürmeleri lazım.

MONDAY: Şefinizle ofiste bir konuşmadan sonra ofisten çıkın. Masanıza bakın. Sepetinizdeki memoyu alın ve okuyun. Sol çekmeceden fotoğrafı alın ve bakın. Sağ çekmeceyi açın ve 3.14 izleme formunu not defterinize tıklayın. 3.14 formunu ve suç sahnesi raporunu arkadaşınıza verin. Ofisin arkasındaki bilgisayara girin. ID nosu olarak 612 ve şifre olarak GUNNER yazın. Bundan sonra gang information'ı seçin ve buradan "RUDE BOYS GET BAIL"'ı seçin. Çete hakkındaki bilgileri okuyun. Bilgisayardan çıkın ve asansörle Lobby'e inin.

Parker Center'ın önününde bir gazeteci size sorular sorar ve geömenize izin vermez.Bu durumda

GERÇEK BİR HİKAYE

ENGİN ABLA'NIN KAFASINI

Game Show'da 8.sayı hazırlıkları bütün hızıyla sürerken aniden gelen bir haber ortalığı karıştırıyor. Engin Abla'nın kafası bilinmeyen bir şahıs tarafından yarılıyor. Bütün dergi aniden şoka giriyor...

Emin bu alçak saldırı üzerine hemen bir toplantı düzenliyor. Etrafta bulabildiği tek eleman olan MAC'i suçluyu bulmakla görevlendiriyor. MAC biraz isteksizce de olsa görevi kabul ediyor.

Emin'le MAC yola koyuluyorlar, yalnız önce sigarasını kaybeden MAC'e sigara almak için lobide biraz duruyorlar. Bu arada MAC üstünün çok kirlendiğini söyleyerek üç aydır ilk kez T-Shirt'ünü değiştiriyor.

Ekibimiz Engin Abla'nın sık gittiği barlara sırayla uğruyor. Buradakiler onun en son 'dergiden beni aradılar, yayın yönetmeniyle toplantım varmış' diyerek çıktığını söylüyorlar. Bu arada MAC'in tek gidiş bir Almanya bileti alması Emin'i biraz rahatsız ediyor...

kadının üzerine el ikonu ile tıklayın.

Şimdi gitmemiz gereken yer L.A County Morgu. Haritadan burayı seçtik ve içeri girdik. Kapıdaki kıza rozetimizi gösterdik. İçeride masada duran adamın esprilerini dinleyin. Daha sonra doktor ile konuşun (Ben eğer birisi ile konuşun dersem size, bu her seçeneği tek tek konuşmanız anlamına gelir.). Cesedin üzerine defterinizi tıklayın. Odadan çıkın fakat gişedeki sarışın adamın arkasındai tezgahta duran BOB HICKMAN ile BOBBY WASHINGTON kişisel eşyalarını alın. 2 adet sarı zarf olmalı.

Sırada Bob Hickman'ın evi var. Kapıyı çalın. Kapıyı açan kız ile konuşun ve içeri girin. Oturun kadın gelince onunla kocası hakkında konuşun. İlk konuşma seçeneğini konuştuktan sonra kadın ağlayar içeri kaçar. Sizde kız ile konuşun. Konuşma bitince içerideki odaya giderek dolabı açın ve dolaptaki tulumun cebinden hap kutusun alın.

Şimdi de Los Angeles Polis Akademisindeyiz. Atış Talimi yapacağız. İçeri girin ve tezgahtan 13.5.1 formunu alın. Formu adama verin. Cüzdanınınızı adama tıklayın. Adamın size verdiği cephane kutusun alın. Sağa doğru ilerleyin. Talim yerinden ileri yürüyün. Gözlüğü ve kulaklığı takın. Silahınızı doldurun. Hedefler görününcede ateş edin. Kurşun bitince tekrar silahınızı doldurun. Atış talimi bitince gözlüğü ve kulaklığı geri verin.

South Central Los Angeles'dayız. Cinayet yerinden sola çıkın. Markete girin. Tezgahın üstünden elma ve sağdaki raftan da yapıştırıcı alın. Cüzdanınızı kadına tıklayın. Çıkın ve iki ekran sola yürüyün. Yanmış binanın önündeki iki gence rozetinizi gösterin ve konuşun. Arkada duran kapıdan içeri girin. Duvardaki kurşun deliklerine yaklaşın ve çantanızdan aldığınız bıçağı kurşunun üzerine tıklayın. Gevşettiğiniz kurşunu almak için çantanızdan naylon torba alın ve duvara tıklayın. Plastik torbalarda kuşunlar almış olmanız gerekiyor. Ekranı soldan terkedin, burası arkadaşınızın öldürüldüğü yer olmalı. Buradan sağa çıkın yol üstünde oynayan kıza rozetinizi gösterin elmayı ona verin ve onunla konuşun. Sağa ilerlemeye devam edin ve Mrs. Washington'a rozetinizi gösterin. Bobby'nin kişisel eşyalarını verin. Sorular sorun.

Parker Center'dayız. Kapıdaki adama kimliğinizi gösterin. Asansöre binin ve bodruma inin (B). Koridorun sonuna ilerleyin ve Julie Chester'a yapıştırıcıyı ve hapları verin. 4. kata çıkın, koridorun sonunda Tedy ile konuşun. Mermileri ona verin. Ofisinize gidin(3. kat). Çalan telefonu açın. Şimdi South Central'a gitmeniz gerekli ama önce oyunu burada bir save edin. Gittiğinizde size ateş ederler. Ölmemek için yapmanız gereken ise olay başladığında arka kapıya tıklayın ve çömelin. Çelik yeleğinizi giyin. Arabanın anahtarları ile bagajı açın ve silahınızı alın. Silahı aldıktan sonra bnanın kapısına tıklayın. Şimdi tek yapmanız gereken güzelce nişan alıp adamları vurmak. Cephaneniz bitince tekrar doldurun.

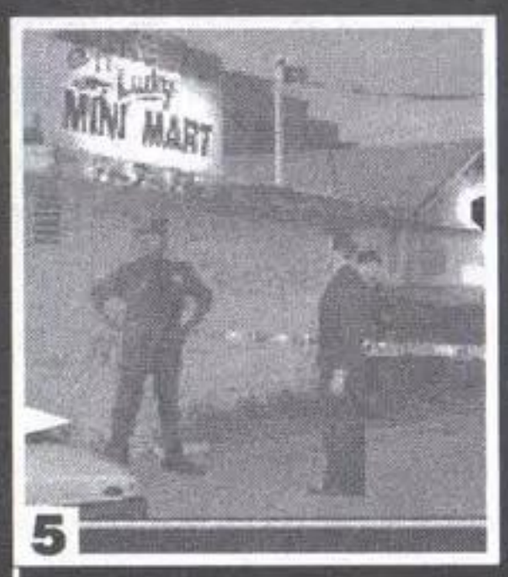
TUESDAY: Şefinizle konuşun ve daha sonra Hal Bottoms ile konuşun. Masanıza gidin ve sağ çekmeceden 3.14 formunu alın. Asansörle B katına gidin. SIDS'den silahı alın. Julie Chester ile konuşun.

Yo Money'nin evine gidin. Not defterinizi çimen üzerindeki vücut çizgilerine tıklayın. Evin önündeki çalılarda kırmızı bir ayakkabı bulmalısınız. Ön kapıyı vurun ve muhafıza rozetinizi gösterin. Konuşun. İçeride ayakkabıları ona gösterin. Yo Money ile düşmanları hakkında konuşun.

Los Angeles County Morgundayız yine. Öldürülen

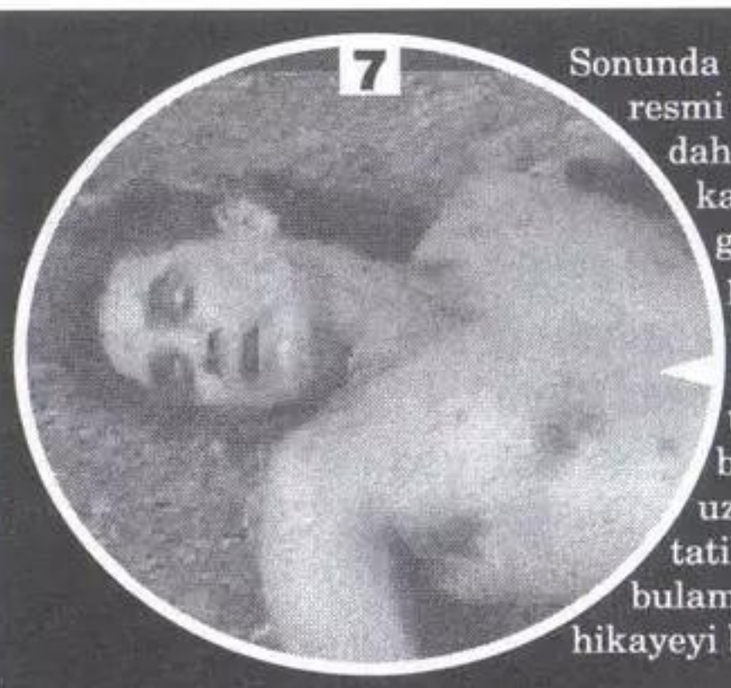
KİM YARDI?

Emin MAC'in bütün 'çişim var, uykum geldi, telefon edecem, eve gitmem lazım yazımı yazacam' itirazlarına rağmen onları olay yerine ulaştırıyor. Buradaki polis memuru Engin Abla'nın az ötede baygın bir şekilde yerde yattığını ve MAC'in biraz önce telefonla yaptığı pasaport başvurusunun red edildiğini söylüyor



5

Köşede duran zenciler (Beşiktaş'ta ne işleri var ayrı konu) Emin'e Engin Abla'nın siyah gözlüklü, topluca biriyle tartıştığını, konunun da galiba The Cure'ın en iyi albümünün hangisi olduğunu söylüyorlar. Bu arada Emin havaalanına gitmek için taksi arayan MAC'i zor kullanarak durduruyor.


7

Sonunda Engin Abla'ya ulaşıyorlar (gerçek resmi değil, bu bir canlandırma, asıl hali daha güzel) ve onun kafasından akan kanla yere 'M A (' yazdığını görüyorlar. Bu arada yerde bir paket Tekel 2000 ve birkaç Quark Xpress diski buluyorlar. MAC bu arada Engin Abla'nın cep telefonundan kız arkadaşını arayıp birkaç sene görüşemeyeceklerini, uzun süre sıcak ve kapalı bir yerde tatile çıkacağını söylüyor. Katili hala bulamıyanlar kendilerine bir tokat atıp hikayeyi baştan okuyorlar.

6

memur Rene Garcio'nun cesedi hakkında Sam ile konuşun.

Parker Center'a geri döndük. Hal'a tamamlanmış 3.14 formunu verin. Ofisteki bilgisayara girin. 612 ve GUNNER yazın. Ana menüden HATE CRIMEs'ı seçin. Yo Money'nin size verdiği ALKER ismini yazın.

Bilgisayardaki bilgileri tek tek okuduktan sonra şimdi sırada South Central var. Bayan Washington'a gidin ve Sondra ile gördüğü kadın hakkında konuşun. Buradan Dennis Walker'ın evine gidin kapı açılınca rozetinizi gösterin. Oyunu buralarda save edin. Kız arkadaşı size saldıracaktır. O anda silahınızı çıkartın ve kızın üzerine tıklayın. Konuşma ikonunu kızın üzerine tıklayın. Kelepçenizi kullanarak kızı tutuklayın.

Parker Center'a geri döndükten sonra Bayan Gorcia ile konuşun. Sepetten memoyu alın ve okuyun. Hickman'ın evine gidin ve kadın ile konuşun. Buradan çıkınca ister istemez Short Stop Bar'a gidersiniz. Burada yapmanız gereken tek iş masadan biraz kuabiye almaktır.

WEDNESDAY: Sırada City Hal var. Ama dikkat oyunu yine save edin çünki burada yine öldürüleceksiniz. Dennis Walker size saldırınca silahınızı çıkartın ve konuşun. Eğilince kelepçeleyin.

Parker Centerdasınız. Hal Bottoms ile konuşun. Masanızdaki 3.14 formunu alın ve not defterinize tıklayın ve Hal'a verin.

Los Angeles polis akademisine geldik yine. Burada iyi atışlarla dereceye girebiliriz. Yapacaklarınız bir önceki ile aynı. Buradan çıkınca morgu ziyaret edin ve Sam ile konuşun.

IMPOUNT LOT'a geldik. Pencereden rozetinizi gösterin. Kapıdaki memur ile konuşun. Devriye arabasını inceleyin. Arabanın içinden gazeteyi alın ve okuyun. Buradan Griffith Parkına gidin. Kurabiyeleri köpeğe verin. Köpek uzaklaşınca etrafında polis şeridi olan ağaca gidin. Ağacın dibindeki toprağı el ikonu ile eşeleyin ve çantanızdan naylon torba çıkartıp aldığınız kemiği içine koyun. Hemen SAM'in yanına gidin ve konuşun ve kemiği ona verin.

Sırada Hollywood ve Vine var. Ragin Records ve Bitty Kitty Club'ın önündeki adamla konuşun, club henüz açık değilse elinizdeki gazeteye bakın. Clube girince rozetinizi Electraya gösterin be onunla konuşun. Kırmızı ayakkabıyıda gösterdikten sonra barbie hakkında konuşun. Barın üstündeki çakmakla sigarasını yakın. Club'den ayrılın ve arabanın yanında caddede duran aynayı alın. Ragin records'a girin ve sahibine soru sorun. Club'daki Barbie'ye soru sorun ve ayakkabıyı gösterin. Günü bitirmek için morga gidip Sherry'nin sorgulaması ile ilgili bir haber görmelisiniz.

THURSDAY: Mogda iskelet kalıntıları hakkında konuşun. Parker Center'da ise SIDS'e gidin ve Julie ile konuşun. Ofisinizdeki 3.14 formunu doldurun ve Hal'e verin. Teğmeniniz ile de konuşun.

Impount Lot'a geri gidin . Şifreyi vermek için memur ile konuşun. Ehlyete bakın ve E2BSY669 numarasını yazın. Parker Center'a geri döndüğünüzde bilgisayara girin ve ehliyet numarasını DMV'ye yazın. Bilgileri okuyun ve çıkın. Buradan Social Service gidin. Nora'ya rozetinizi gösterin ve konuşun. Luella Parker'ın ofisinde masaya bakın ve olayın dosyaları ile bandını alın. Dosyalara bakın ve isimleri not alın.

Hollywood ve Vine'dayız. Müzik mağazasına girin ve bantları adama verin. Davul çubuğunu yani bageti masadan alın. Buradan çıkıp club'e gidin ve

oradakilerle konuşun.

3rd EYE THEATRE'a geldiyseniz oyunun bitmesine çok az kaldı demektir. İşte bundan sonraki bölüm beni en çokheyecanlandıran kısımdır. Öyle bir heyecanla oynadım ki zaman nasıl geçti hatırlamıyorum. Gece ışıklar kapalıydı ve ben evde tek başımaydım.....Resmen korkmuştum.

Bu kısımdan sonra size biraz daha açıklama yazacağım ama oyunun tam sonunu söylemeyeceğim. Merak etmeyin kolaylıkla bitirebilirsiniz oyunu. Oyunun sonunu yazmadığım için sonradan bana teşekkür edeceksiniz. Kaytarıyorum sanmayın sakın haaa, bak yoksa katil kim söylerim. Zaten siz katili gördünüz. Herhalde bu ipucu sizi daha çok heyecanlandırmıştır.

Bilet gişesini el ikonu ile tıklayın. Rozetinizi adama gösterin. Konuşun. Kapıları tıklayın ve size sunulan çayı için. Locaların sağında kalan kapılara tıklayarak içeri girin. Rüya sahnesinden sonra sinemadan çıkın ve South Central'a gidin. Burada boş arsaya ilerleyin ve kutunun içinden ip parçasını alın. Şimdi sırada Griffith Park var. Buradaki köpeği aldığınız ip ile bağlayın. Şimdi ise vadi gibi bir yerde sıkışıp kaldınız. Yapmanız gereken çantanızdan çelik çubuğu alarak soldaki çift kapıların üzerine tıklamaktır. Şimdi ise karanlık bir yerdesiniz hemen çantanızdan fenerinizi çıkartın. Duvara fenerle baktığınızda değişik bir yer göreceksiniz. Burayı çantanızdaki keskiye benzer aletle kurcalayın ve kapıyı açın. Davul çubuğuna yapıştırıcıya tıklayın ve arabadaki aynayı buraya yapıştırın. Yaptığınız bu aleti merdivenlerin tepesindeki yarığa tıklayın. Vaziyet uygun olunca mutfağa girin.Buzdolabını açın ve şook olun. Buradan ilerleyin ve yapıştırıcıyı köpeğe verin.....

Evet sevgili okurlar benden bu kadar zevkinizin içine etmemek için geriye kalan iki, üç sahneyi yazmıyorum. Bu finali seyretmeniz lazım. Zaten devamı demo gibi bir şey.

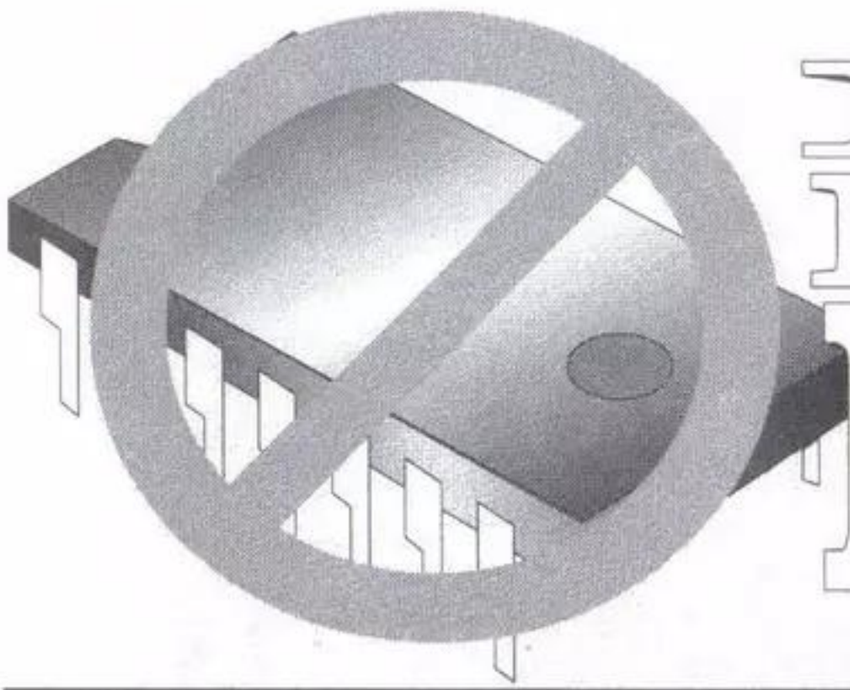
Öbür aya tekrar görüşmek üzere

TİMUR ÇATAKLI

Big BEN

Ben Mart 95 tarihinde bir bilgisayar dergisi çıkartma planlarımı hayata geçirmeye çalışırken Mert'te yanımdaydı. Henüz Mert'in kimden duyduğunu bilmiyorum ama bir gün bana geldi ve "Abi bende yıllardır böyle bir olayın hayalini kurardım, iyi oldu, denk düştü, ne zaman başlıyoruz?.." gibi cevabını hiç merak etmediği sorularla beni boğdu. " Hadi kardeşim geç oldu kapatıyoruz...Abi sen yanlış duymuşsun, ben bilgisayar oyun dergisi değil moronlar için aylık, KRAL TV DJ'lerini tanıtan bir dergi çıkartmayı düşünüyorum. Senin o dahiyane beynini böyle bir işte harcıyamam hiç üsteleme olmaz vallahi olmaz bak ilk ben söyledim..." gibi laflarla Mert'i egale etmeye çalıştıysam da başaramadım ve beraberce el ele tutuşarak çıktık yola..Aylar geçti ve bizim Mert ile beraber geçirdiğimiz günlerin sayısı sürekli arttı. Eee kolay değildi tabi iki kişi bir dergi çıkartıyordu. Neyse ben olaya o kadar kötü bakmıyordum ama gel gelelim Mert'in bazı davranışları beni gittikçe kasmaya başlamıştı. Neydi peki bu davranışlar: Mesela beraber yemek yaparken herif birden deliriyor ve etrafa bıçaklar fırlatmaya başlıyordu. Bazen yolda deliriyor cep telefonunu fırlatıyordu. Oturdum düşündüm ve bu salakça davranışlarının sebebini buldum. Herif beni çekemiyordu. Tabi derginin Sorumlu Yazı İşleri Müdürü bendim, PC WORLD'ün oyun ekinde resmi olan yine bendim. Her ay okuyuculardan yüzlerce mektup ve telefon alan yine bendim. Ama büyüklük bende kalsın, ben Mert'i affetmeye hazırım. Ama bir şartım var. Aşağıya yazacağım listeyi bir hafta boyunca uygulamalı...İşte sana Japon işkencem Mert... 8.00: Kalkış. 8.00-8.30: Saatli marif takviminde yazan kahvaltıyı yapma. 8.30-9.30: Günün bütün gazetelerini alarak sadece kuponlarını kesme. Eksik kuponlar için komşuya koşma, bir nevi change- exchange or a primitive trade. Son olarak saatli marif takvimine bakarak 450 kupon toplama durumunda Cosmos TV'nin hangi gün biteceğini hesaplama.9.30-11.00: Kral TV seyretme ve programa telefon düşürmeye çalışarak katılma. Geyiğe müdahele. 11.00-12.00: Kanal D ve STAR'daki pembe dizileri seyretme (Soap opera yani) ve diziler bittiği anda son 3478 bölümün bir hesabını yaparak sarışın uzun boylu adamın hangi diziden transfer olduğunu araştırma. 12.00-13.00:Saatli M. T.'ne göre öğlen yemeği. 13.00-14.00: Best FM'e takılma buna ek olarak Levent Erim'e telefon açarak seni aşağılamasını zevkle dinleme hatta biraz daha ileri giderek konuşmayı kasete kaydedip arkadaşlara dinletme. 14.00-14.30: Akşam yayınlanacak paparazzi programlarının bir listesini hazırlama. Çakışanların yanına çarpı koyma.14.30-16.30: En yakın bilgisayarcıya giderek "Abi yeni oyun geldi mi?" diye sorma ve yeni oyun adı altında Dune 2'yi alarak eve gelme, oyundan hiç bir şey anlamayarak "Abi bu oyun bozuk" diyerek geri götürme ve şöyle vurdulu kırdılı falan bir oyun alma. (Araba yarışınada OK) 16.30-18.00: Oyunun tuşlarını bulmak için kafayı yeme ve oradan mutfağa geçerek S. M. T'ne göre akşam yemeği hazırlama. 18.00- Sızana kadar: TV seyretme. Bir rekor denemesi yaparak "Bir dakikada kaç programı aynı anda seyredebilirim acaba ?" sorusuna cevap arama. Sabah not aldığın paparazi programlarını zappingsiz seyrederek Hülya Avşar'ın don rengini öğrenme.

M. V. A. B. TİMUR



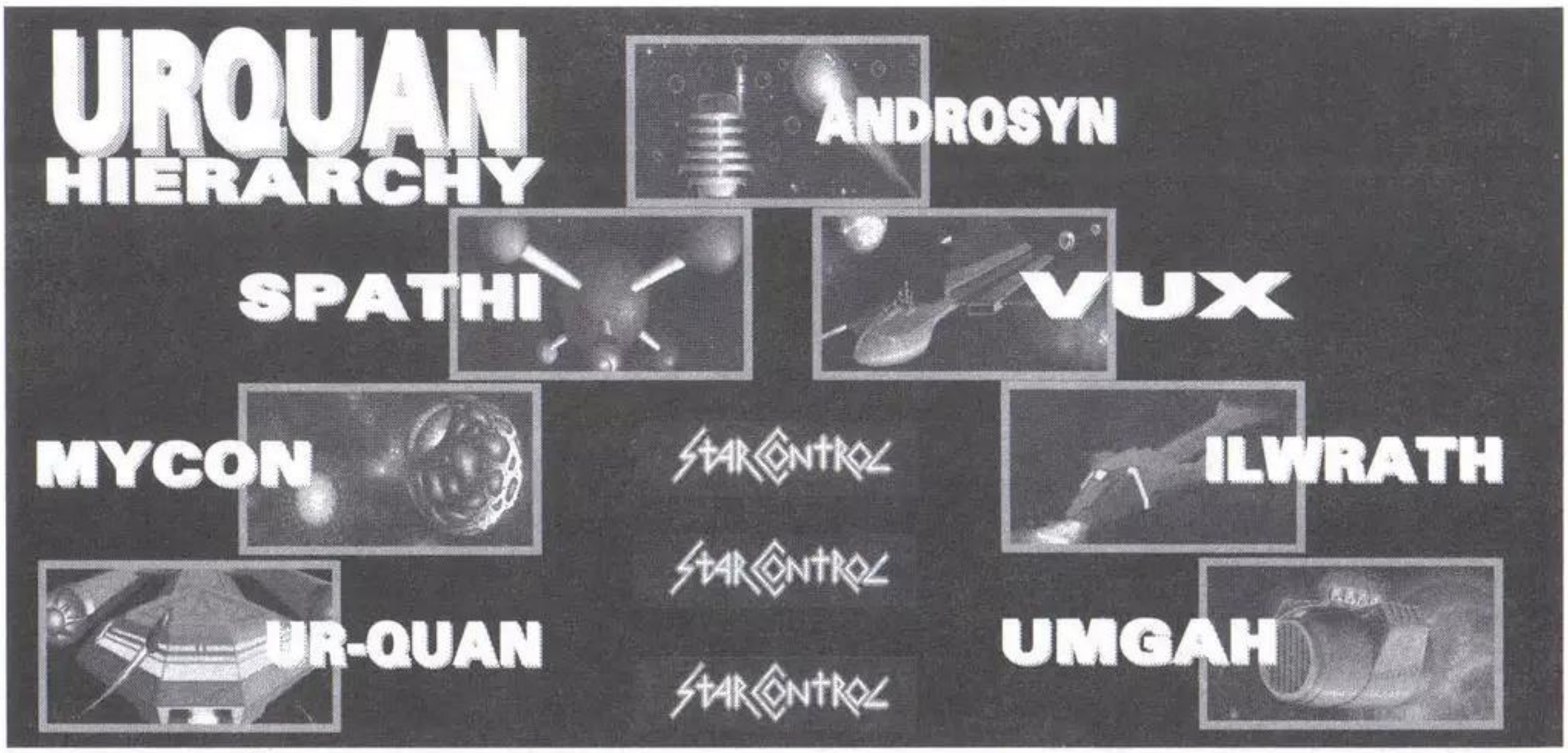
NOT ENOUGH MEMORY

Sevgili Not Enough Memory'ciler. Yazı dizimin ikincisine hoş geldiniz. Sanırım kifayetsiz bilgisayarı olupta geçen ayki oyunları oynayanlar bu sayıyı dört gözle bekliyorlardır. Yine sizi bilgisayar başına bağlayacak yeni (çokta yeni sayılmaz.) oyunlarla karşınızdayım. Her ne kadar yazılarımı MAC beğenmese de MAC'ın uzun ve sıkıcı yazılarını okumak yerine bu sayfaları okuduğunuza eminim.Şimdi bu ayki oyunların tanıtımına geçelim.

Serkan UYBAŞ

STARCONTROL

Uzaydan gelen düşmanları yok ederek dünyayı kurtarmak ister misiniz?. Öyle ise hadi bilgisayar başına. Oyunda arcade ve strateji bölümleri bulunmakta. Ama biz sadece arcade bölümünü oynuyoruz. Biz diyorum çünkü oyunun zevki iki kişi oynayınca çıkıyor. Her iki tarafın yedişer gemisi var. Her geminin kendine has silahları, kendine has özellikleri bulunmakta.
Şimdi gemileri tanıyalım. Dünyalıların gemileri:
CHENJESU: Dünya birliğinin en güçlü gemisidir. Silahı bir gülledir. Ateş tuşuna bastığınızda gülle fırlatılır, eğer gülle hedefe tam isabet etmeyecekse tuşu bırakarak gülleyi patlatabilirsiniz. Attğı mavi baloncuk ise rakibini gitttiği her yerde izleyip, onun fuel'ini emer.
YEHAT: Kısa menzilli, etkili bir lazeri vardır. Düşmanın silahından korunmak için gerektiğinde bir zırhla kaplanabilir.
MMRNMHRM : Oyundaki en hızlı gemidir. Kısa menzilli güdümlü roket atar. Gerektiğinte yavaş fakat lazer atan bir gemiye dönüşür.
ARILOU : UFO gemisi olarak bilinir. Uzayda istediği yerde durabilir (Gezegenlerin çekim kuvvetinden etkilenmez). Kısa menzilli fakat sürekli düşmana doğru dönen lazeri vardır. Tehlike anında uzayın herhangi bir yerine ışınlanır.
SYREN : Hırsız gemi. Düşmanın crew'lerini dışarı atmasını sağlar, daha sonra bunları toplayarak kendi crew sayısını artırır. Etkisiz lazerini son vuruşu yapmakta kullanır.
EARTHLING : Uzun menzilli güdümlü roket atar. Başı sıkıştığında çevresindeki her türlü tehlikeyi yok etmeye yarayan lazerleri vardır. Bu geminin dezavantajları, düşük hızı ve büyük olmasıdır.
SHOFIXTI : Küçük görüp te karamürsel sepeti sanmayın. Düşman gemilerinin yakınında patladığında düşman gemisine büyük zarar verir. Güçsüz lazeri ise ancak düşmanı zayıflatmaya yarar. Uzaylıların gemileri
UR-QUAN: Uzaylıların en büyük kozu bu gemidir. Orta menzilli çok güçlü bir lazere sahiptir. Düşmanlarının üzerine yolladığı uzay mekikleri sayesinde, ana gemiyi savaşa sokmadan düşmanını yokeder.
MYCON: Silahı bir elektrik balonudur. Balon uzayda düşmana yönelerek hareket eder. Fuel'i tam dolduğuunda eksilen crew sayısını tamamlama özelliğine sahiptir.
SPATHI: Molekül gemi. Çok hızlı hareket edebilir ve yüksek manevra kabiliyetine sahiptir. Güçsüz



bir lazeri vardır. Özel silahı ise orta menzilli, güdümlü rokettir.

ANDROSYN: Savunması için çevresine baloncuklar saçar. Bu baloncuklar düşman gemilerini bulur ve onlara çarparak zarar verir. Saldırmak için bir alev topuna dönüşerek düşmanın üzerine hızla gidip çarpar. Bu çarpma kendisine zarar vermez ama düşmana oldukça zarar verir.

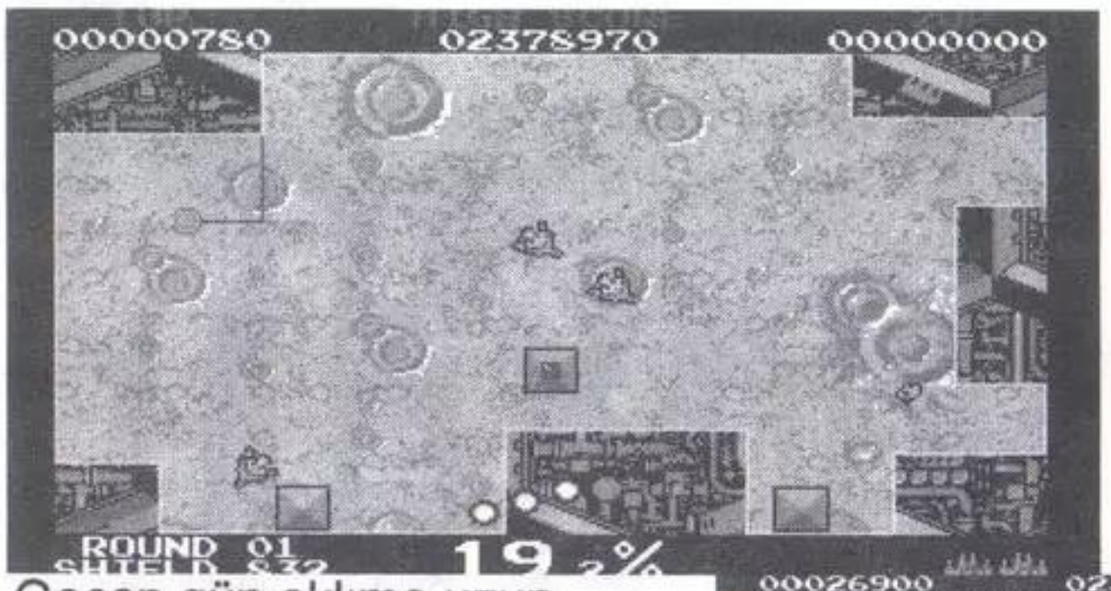
VUX: Orta menzilli kesintisiz bir lazeri vardır. İlk seçildiğinde düşmanın hemen yakınında belirerek yavaş gemilere karşı avantaj sağlar. Attığı yeşil yapışkan maddeler düşmana yapışarak hareket kabiliyetinin azalmasını sağlar.

ILWRATH: Görünmez olarak sinsice düşmanın yanına yaklaşarak onu patetes gibi kızartır. Yanlız yakından etkili olur.

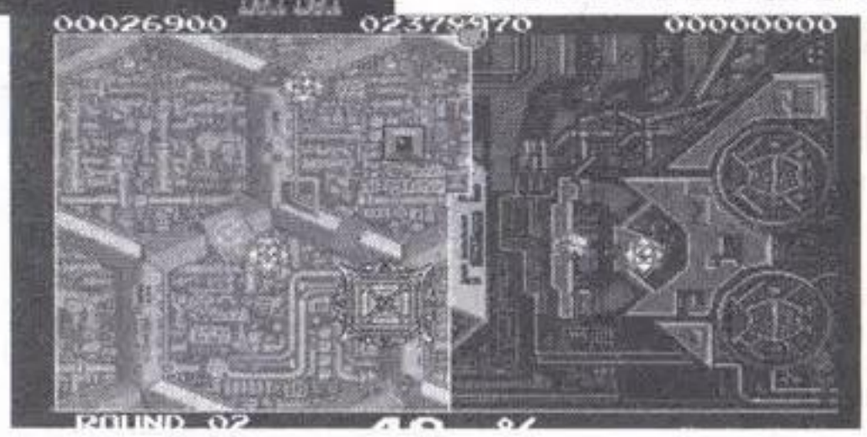
UMGAH: Halk arasında süpürge olarak bilinir. Silahı, bir süpürge gibi önüne çıkan her şeyi yok eder. Bir anda geriye hareket ederek arkadaki düşmanı süpürür. Oyunun en yavaş ve bence en etkisiz gemisidir.

Evet gemileri tanıdınız. Bir geminin bütün gemilere karşı etkili olamaması oyunun en iyi yanlarından biridir. Kullanacağınız gemiyi seçerken dikkat edeceğiniz en önemli nokta rakip geminin özellikleri olmalıdır. Gemi seçimini rakibinize göre yapın. Mesela Mycon'a karşı Yehat. Büyük gemileri kullanırken dikkat edeceğiniz husus gezegenlere çarpmamaktır. Aynı gezegenler kurtuluşta yolu da olabilir. Gezegenlerin yanından geçerek hızlanabilirsiniz. İlk başlayanlar için uzaylıların gemileri daha güçlü görünebilir fakat oynadıkça dünya birliğinin elinde uzaylıların her gemisini patlatacak gemi bulunduğunu anlayacaksınız. Böylece Starcon dünyasına girmiş oldunuz. Çok yakında Starcon2 ile karşınızda olacağım.

VOLFIED



Geçen gün aklıma uzun zaman önce oynadığım bir beceri oyunu geldi. Uzun süre oynayıp sinir içinde kalmama rağmen, 'Şimdi bu bölümü geçicem' diyip hala oyuna devam ettiğimi hatırladım. Sinirlerinize hakim olamıyorsanız bu oyun oynamayın. Oyun yaratıkların dolaştığı bir düzlem üzerinde geçiyor. Bu düzlemden parçalar kopartıp yaratıkların alanını daraltmaya çalışıyorsunuz. Bu işi yapmak için elinizi space tuşunda basılı tutarak gitmek istediğiniz yöne doğru hareket edin, kendi bölgenize ulaştığınızda yaratıkların alanından bir parça daha kopartmış oluyorsunuz. Kendi bölgenizde zırhla kaplı olduğunuzdan,



yaratıklardan etkilenmiyorsunuz. Ancak yaratıkların bölgesine girdiğinizde yaratıkların size yada gittiğiniz yola değmesi ölümünüze sebep oluyor. Yaratıkların alanından yüzde 80'lik bölümünü ele geçirdiğinizde bölüm atlıyorsunuz. Düzlemdeki taş parcalarının etrafını çevirip kendi alanınıza dahil ettiğinizde çeşitli özelliklere sahip olabilirsiniz. Bunlar; hızlanma, ateş etme, yaratıkları dondurma özellikleri olabilir. Bu özellikler bölümü bitirmenizi kolaylaştıracağından, bir an önce bunlara sahip olmaya bakın. Şimdi oynamayı öğrendiğinize göre oyuna başlayın ve en sonunda oyundan sıkıntı geldiğinde artık oyuna ara verin. Bu sizin ruh sağlığınız için gereklidir. Evet arkadaşlar bu aylıkta bu kadar. Sakın Engin abla'ya starcontrol ile ilgili soru göndermeyin çünkü son oynadığı 40-50 oyunu kaybetti. eee... kazmalıkta zor.

ÇELİK
BİLGİSAYAR

ZuhuratbabaMah.
Akatlar Sok. No:28
BAKIRKÖY TEL:
572 77 01

İŞTE FARK

◆ Müşteri ilişkilerinde yeni bir çağ başlattık. Bilgisayarla ilgili problemlerde müşteriye tam ve eksiksiz çözüm sunuyoruz.
◆ Bilgisayar satın alırken sizleri sektördeki gelişmelerden haberdar etmek. Gelecekteki gelişmelerden etkilenmemeniz için doğru seçim yapmanıza yardımcı olmak.
◆ Tüketiciyi bu düzensiz ortamdan korumak bizim temel ilkelerimizdendir.
◆ En yeni bilgisayar CD-ROM oyun ve programlarını bizde bulabilirsiniz. Hem de çok ekonomik fiyatlarla. Bizi arayın.

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Gün olur alır başımı giderim... Gidebilirmiyim, cesaret edebilirmiyim, bunca zamandır beni bağlamadıklarına kendimi inandırmaya çalıştığım onca baskıdan bir çırpıda kendimi kurtarabilirmiyim bilemem, ama tek bildiğim gitmeliyim. Gitmeliyim çünkü artık bıktım. Görmek istemediklerime bakmamaktam, duymak istemediklerimi dinlememekten, değiştiremeyeceğimi bildiklerimin kıyısından köşesinden geçmekten bıktım. Ait olamayacaklarıma imrenmekten, ait olmadığıma şükrettiklerime acımaktan bıktım. Her yeni yüze şüpheyle, her iyi söze de korkuyla bakmaktan bıktım. Üstte kalmak için altımdakini boğmaktan, daha yukarı çıkmak için tepemdekileri aşağı çekmekten bıktım. Oturduğum yerden dünyayı kurtarmaktan sonra da işin aslını görünce kuyruğumu indirip gerisin gerisi kaçmaktan sıkıldım. İki harbi laf herşeyi anlatacakken bin türlü yalana mana vermeye çalışmaktan aşındım. İşime sokulan burunlardan da, sırtıma sokulan bıçaklardan da nefret ettim. Aynı dakikanın içinde hem cenneti, hem cehennemi, hem doğruyu, hem yalanı, hem yoldaşlığı hem de kalleşliği yaşamaktan, sonra da hiç birşey olmamış gibi omuzumu silkeleyip devam etmekten iğrendim. Yarına bakıp korkmaktan, düne bakıp pişmanlık duymaktan, bugün tapındığım şeyleri yarın önemsememekten utandım. Gece yattığımda kendimi gerçekten inanılmaz derece yanlız hissetmekten, yanlız olamadığımda da yanlız olmayı özlemekten daraldım. Milim milim tırmanıp sonra kendimi aşağı bırakmaktan, dibe yapıştığımda kendime acımaktan bezdim. İstediğimi söyliyememekten, söylediklerimi de gerçekten istememekten pişmanlık duydum. Kaçan fırsatlara yanmaktan, yakaladıklarımı da harcamaktan artık iyice rahatsız oldum. Ölmeyi, kaybolmayı, bitmeyi, yeniden başlamayı, ayrılmayı, yok olmayı arzulamaktan ürktüm. Her darbeden sonra tekrar kalkmaktan, her ucuz aferinden sonra sevinmekten çöktüm. Kendi yaptıklarımın yarısını bile kontrol edememekten dehşete düştüm. Bin kez, yüz bin kez gitmeliyim, gidecem demekten yoruldum. Artık yeter, gitmeliyim ve gideceğim de. Nereye gitmeliyim bilemem, oraya varınca anlar mıyım onu da bilemem, vardığımı anlayınca pişman olur muyum tahmin bile etmek istemem. Tek bildiğim eğer aklınız varsa siz de benimle gelirsiniz...

Ya da gelmezsiniz, o sizin bileceğiniz iş, ama siz de biraz düşünürseniz olduğunuz yerde olmamanız için bin tane iğrenç (ve çok da geçerli) sebep bulabilirsiniz. Şimdi bu sebepleri bir kenara bırakın, ve başlayalım. Intel Inside, o'lum sana hatırlat dediklerimi hatırlat bakiim yavrum, güzel RAM'larını biraz yor da verdiğimiz paraya deysin...

- Efem Jagged Alliance'ı yazacaktınız...
- Onu geç, Tolga'ya verdik o yazıyor.
- Ama efem okuyuculara söz vermiştiniz...
- O'lum sana kaç kere dicem, bana tutamıyacağım sözler verdirtme diye, sen ne işe yararsın, getir bana içerden lehimi, gözüne sokacam.
- Efem, lütfen efem,

zaten son yazınızı save etmeyi unuttum diye bütün devrelerimi yaktınız, daha tamirden yeni geldim, kıymayın bana...
- Aslında seni ince ince kıymam lazım o'lum Intel Inside. Elin Cyrix'leri bile senden iyi çalışıyor be. Bak senin yüzünden yazı geç kalıyor, başka ne vardı?
- Dün uyurken 'açıklamalıyım, mutlaka açıklamalıyım!' diye sayıklıyordunuz efem, ne olduğunu tam anlayamadım...
- Tamam tamam, iyiki hatırlattın, gerçekten açıklamalıyım. Şimdi sayın okuyucularım ve merhaba arkadaşlar. Geçen aylardan anladığım kadarıyla MACBETH'i okuyanları iki ana katevgoriye sokmak aslında gayet mümkün. Yani mesela,
a) Eski MAC ADVENTURE'cılar. Yani bir bakıma canlarım, ciğerlerim, biz yüz atlı o gün koca bir orduyu yendik dönemlerinden beri köşeyi takip edenler,
b) Yeniler, yani ya kim bu adam, ne anlatmaya çalışıyor, MAC ne demek, niye MACBETH de Hamlet değil diyenler.
Şimdi 'a' grubundakiler diyorkine, 64'ler kapandıktan sonra neler oldu, na'ptınız. 'b' grubundakiler de soruyorkine bu köşe nerden gelip nereye gitmekte. Ben aslında bunları açıklamıştım ama açıklama yanlış (ismi lazım değil, herkes hata yapar) dergide çıktığından pek çoğunuz göremedi. Bu ay, genel istek üzerine değil de aynı şeyleri tekrar anlatmaya üşendiğimden o kadersiz yazıyı bir daha yayınlıyoruz. Böylece herkes (ben de dahil olmak üzere) buralarda neler olup bittiğini anlamış olur. Bunu da hallettiğimize göre gelelim ana işimize, mektup cevaplamaca! Intel Inside, çıkar o'lum mektupları, bakalım neler var.

ŞU BELGEYİ GETİR...

Sevgili MAC,
Merhaba ben Serkan. Senin sadık hayranlarından biriyim. Ve de bunca zamandan sonra senin yeni yazılarını okumaktan çok memnunum (eskilerini hala her akşam okuyorum) Hemen şunu belirteyim ki klasından hiçbirşey kaybetmemişsin. (Bu arada heyecandan olsa gerek dergide hiç dizgi hatasına rastlamadım.) Anlatacak ve soracak o kadar çok şey var ki hangisinden başlıyacağım bilmiyorum. Çoğunuda sonraki mektuplarıma saklıyorum. İşte sorular.
1. Dergini 2 gün önce ilk defa aldım. 64 lerden sonra başka yerlerde de yazdın mı ?
2. Day Of Tentacle'ın CD versiyonunda tüm konuşmaların demoda olduğu gibi seslendirildiği doğru mu ?
3. Pc mi daha geçen hafta aldım. Her türde en iyilerinden birkaç oyun tavsiye eder misin ? (eskiden bu tür soruları cevaplamazdın ama)
4. Bu aralar en sevdiğin adventure hangisi ? (hala Elvira 2 deme sakın)
5. Bilgisayarı yeni aldığım için pek fazla birşey bilmiyorum. Neler tavsiye ediyorsun. (kitap, program v.s.)
6. Bu sayıda bir ara makinanın S3 kartlı olmasından, P6 hakkından konuşuyordun. Bunlar neyin nesidir. S3 ekran kartı mı? 2 MB PCI ekran kartı iyi midir?
Sorularım şimdilik bu kadar cevaplamazsan yazımı okuduğuna dair birşeyler belirtirsen sevinirim. Sana artık düzenli olarak yazacağım. Arada birde dergiye uğramayı düşünüyorum. Eskiden olduğu gibi. Serkan Dolma

MAC: Hani demiştim ya iki tür MACBETH okuyucusu var diye, yalandı, aslında dört tür var. Açılayayım efendim
c) Sadık MAC okuyucusu, yani mesela Serkan. Uzun zamandır tanıdık bildik insanlar. Bir bakıma Abone, ya da müdavim.
d) Sadık MAC okumayıcısı. Birkez bakıp bu bana yazmaz diyip geçenler, ya da bir kez okuyup bir de üstüne mektup yazıp 'böyle yazma, beğenmedim' diyenler. Şimdi 'c' grubundakilerden Serkan (aynı zamanda 'a' grubu da oluyor, aslında 'b'den 'a'ya geçmek kolay, ama 'd'den 'c'ye ve 'd'den 'a'ya genelde geçilmiyor) ve diğerleri bilir ki benim şiddetli bir yazım yanlışı hastalığım var. Kırım Harbi sırasında aldığım kalleş bir kurşun yarası yüzünden mesela uzun bir zaman 'strateji'

yazamadım, sadece 'starteji' ya da 'strata-teji' yazabildim. Şükürler olsun Allah'ıma, Word çıktı mertlik bozuldu Serkan, artık Türkçe Spell Check de yapılabiliyor. Intel Inside, o'lum bu başarıda senin de payın var, okuyulara selam ver, ama şımarma.

1) Yazmıştım, bir kere. Şimdi o yazı bu yazının sonunda olmalı, tabi Intel Inside çocuğum sayfayı yaparken hatırlatırsa.

2) Doğru, CD bu, 600 küsür Megabyte. Doldur doldur bitmiyor, onun için genelde bu günlerde full seslendirmeli oyunlar yapmak moda. Yalnız her işte olduğu gibi bu işi de iyi yapan var, kötü yapan var. Mesela Full Throttle'daki sesler muhteşem ama Prisoner of Ice'dakiler bayağı (hem de bayağı) komik olmuş. Güzelim adventure'-da atmosfere takılacakken seslendirmeye gülüyorsun. Yazık, hem de çok.

3) O eskidendi. Artık yemek tarifi sorularını bile yanıtlıyorum. Şimdi kafadan sayıyorum, Yarış: Indycar, Uçak: CAP, Strateji: Transport Tycoon, Adventure: Discworld, Prisoner of Ice, Full Throttle, FRP: Menzo.

4) Elvira 2 ve ben uzun bir süre önce ayrıldık. Beni zehirlemeye çalıştı da. Şimdilerde yukarıda saydıklarımı oynuyorum.

5) Program ve kitap tavsiye etmiyorum, hatta zinhar yasaklıyorum. Madem yeni PC aldın, her yeni PC'ci gibi bir süre paso oyun oyna. Kafanı bile kaldırma. Bu dönem yaklaşık iki hafta sürmeli (benimki bir ay sürdü ama ben eski vak'alardanım) sonra gözlerinin akmaya başlamasına doğru mutlaka 3D Studio (mümkünse version 4) ve Corel Draw denemelisin. Bence bunlar başlı başına PC almaya değecek programlar.

6) S3 bir kart değil, bir chip. Grafik kartlarında oluyor, Indycar oynarken saçlarının uçuşmasını sağlıyor. Benim bir Diamond Stealth saplantım var ama bunu size empoze etmek istemem. 2MB PCI kartı 1MB PCI kartından iyidir herhalde. (Kibarca bunu bana değil, Engin Hanım'a sor diyorum yani).

GİT ŞURAYA İMZALAT...

Efinim merhaba,

Bana Levent derler. Şimdik aslen senin beni bir yerlerden hatırlaman lazım. Nerelerden dersen bir zamanlar benim bir Amigam, bir dergim (64'ler) ve bir köşem (MAC adventure) vardı. Herneyse yıllar geçti ekmek 10.000 dolar 50.000 TL oldu. Bu ekonomik zorluklardan sonra okul harçlıklarından artırarak aldığım A1200'ümü satmak zorunda kaldım. Yerine DX-4 100 AMD, 8 MB ram, 540 MB harddisk, Sound Blaster 16, Creative CD ROM neyin aldım. Ne yapasın kader işte.

Tabii bu mektubu sana son iki sene neler yaptığımı anlatmak için yazmadım. İşte sorularım.

1. Yaşını ve nerde okuduğunu merak ediyorum. Kıllık değil mi abi?

2. Senin en tuttuğum yönlerinden biri, pek çok tür oyunu oynaman ve bunları oldukça isabetli bir şekilde değerlendirmen. Tecrübelerime göre iyi oyun anlayışımız yüzde 100 aynı idi. Ya sen paranoyakmısın kardeşim neyine güveniyon da Warcraft'la, Dune'u yani kefeye koyuyon. birisi stratejide bir çığır açmış, grafik, animasyon, efekt dalında süper altına düşmemiş bir şaheser, diğeri ise PC'nin nimetlerinden faydalanan basit bir taklit. Sen Warcraft'ı, Dune 2'ye tercih edeceğini söylüyor ve birde yemin ediyorsun, ne diyeyim Allah' ından bul.

3. Eğer mümkünse bana en son çıkan (ama en son çıkan) oyunlardan her ne tür olursa olsun beş tane önerebilirmisin.

4. CD-ROM oyunlarının o kadar parayı haketmediği görüşüne de katılıyorum. O kadar para sayıp CD alınca, karşısına geçip bön bön bakmakta pek hoş olmuyor. Bu nedenle çok iyi olduğunu bildiğin bir iki oyun hakkında bilgi verirsen memnun olurum.

5. Güvenilir bir kaynaktan aldığım bilgiye göre bu ay dergi renkli basılacakmış.

6. Her sayıda iki sütun ayırdığın felsefi görüşlerin ben

acaip tatmin ediyor (valla billa) Ama diyorum ki konuya daha çabucak girsende senin seviyende olmayan aradaşlarımızı memnun etsen. (Egonu mu tamin ediyon napıyon. Sen bunu eskiden de yapadın. Hani yapma demiyorum. Biraz daha kısa tutsan hı.)
7. Ben karakter olaraktan her zaman yeni oyun oynarım. Game Show için bir oyun açıklamayı çok isterim. Ama herhalde her oyun açıklaması yollayanın yazısı yayınlanmıyor. Nelere dikkat ettiğiniz merak ediyorum. Acaba özellikle istediğiniz bir tür var mı.
Her şey bir yana Eylül ayı sayınız muhteşem olmuş. Cildi, sayfa düzeni, yeni açılan köşeler hedefi 12 den vurmuş.
Sana vakit buldukça (iki ayda bir) mektup yazmaya çalışacağım. Sen de cevapla emi.
Levent 'Lucky' Özer
İZMİR

MAC: Sayın 'b' sınıfı okuyucuları, mektupların genelde 'a' ve 'c' sınıfı okuyuculardan gelmesi dikkatinizi çektimi acaba? Bunun böyle olması şart değil biliyorsunuz. Sayın 'a' ve 'c' sınıfı okuyucuları teşekkür ediyorum.
1) Evet kıllık abi.
2) Bunu tartışarak pek bir yere gelemicez Levent, şimdi kısaca anlatıyorum, birinde spice topluyorsun, öbüründe para, birinde tank var öbüründe knight, birinde fabrika kuruyorsun öbüründe ahır, birinde ekranın hepsini göremiyorsun, öbüründe de göremiyorsun. Yani aslında ikisi aynı oyun. Warcraft'da bazı değişik (mağara) görevleri ve biraz daha iyi grafikler var. Özde aynı olan iki şeyin biraz yeni ve geliştirilmişini tercih ediyorum diye beni vuracan mı?
3) Bak Warcraft var, çok güzel, hatta Dune 2'den de daha güzel. Sonracığıma Virtual Golf var, Hi-Octane var. Beni grafink olarak çok etkileyen Magic Carpet var. Adventure'lardan DiscWorld var.
4) Dedim ya US NAVY FIGHTERS var. Aslında senin DX4 100 bile zorlanır ama muhteşem bir oyun. O gün Emin'le biraz Mech Warrior 2 oynadık, o da çok iyiydi. Eğer ucuza kapatabilirsen Prisoner of Ice da hiç fena sayılmaz.
5) Evet biz aslında renkli bastık ama sen renk körü olmuşsun. Benim sayfa aslında mor fona sarı harflerle basıldı. Bu arada çerçeveyi beğendiniz mi? Aslında geçen ay da olacaktı ama her zamanki gibi tam benim sayfaya geldiğimizde problem çıktı: Var bende birşeyşler ama çıkaramadım.
6) Intel Inside, o'olum sekiz metre kefen bezi al, bir kefen dik, bu arada multi-task yap (Windows'95 çıktı ya), Levent'i yatır musalla taşına, iyice bir yıka. Canım çekti, arkasından iki sutün acıklı veda yazısı yazacam.
7) Alın size hodri meydan. Şu anda herkes, istediği her oyunu yazmakta serbest. Sizden tek istediğimiz yazıların diskte olması, ve varsa yazdığınız oyunun save dosyalarını bize yollamanız.

SONRA ŞURAYA DAMGALAT...

Dear MAC,
Bu mektubu yazmadan önceki gün, yani bugüne göre dün çok sıkılmıştım (herzamanki gibi), hergün yapacak şeyler bulmak benim için sorun oluyor. Dışarı çık, dolaş, eve gel, müzik dinle, dışarı yine çık, yabancı dergilere bak, dönerken atari salonuna uğra, eve gel....
Herneyse monoton günlerden biriydi yani. Oyalanmak için dergi almaya karar verdim. Ama yeni Amiga dergileri hala gelmemişti. Bende gittim PC olmadığı halde Game Show aldım. Eve geldim müzik setimin play tuşuna bastım WORLD DEMISE çalmaya başladı ve ilk sayfalara şöyle bir bakıyordum ki oda ne. MAC gibi birşeler ilişti gözüme inanamadım dergiye bir daha baktım ne diye. Evet bu o MAC idi. Yoksa o bu MAC miydi. Amaaaan bunu daha fazla düşünmeyip yazılarını okumaya başladım. MACBETH'e geldim. Daha da mutlu oldum. Bunca yıl sonra yine bir MAC köşesi ama bir PC dergisinde. Köşeyi okudum ve

doğrusunu söylemek gerekirse o MAC i bulamadım. (demek ki o MAC'in bu MAC olması gerekiyormuş.) Fakat üzülmedim çünkü sen dergiye ısındıkça ve okurlar seni tanıdıkça eski formuna kavuşacağına inanıyorum. 3 mektup geldiğini okuyunca şok oldum. Bunun üzerine mektup yazmaya karar verdim. (O kadar yıl benim mektubum yayınlanmaz diye hiç yazmamıştım veya tembellik etmiştim. Madem ki mektuba ihtiyacın var Ahmet hemen yardımına koşar.) Şimdi sorularıma geçeyim. Fakat benda hala A500 var. PC alabilirem ancak bir dahaki seneye. (Babam öyle diyor.)

1. Üniverse de oyunun başındaki kız (adını unuttum) evine girdikten sonra yukarı çık diyor fakat kapıyı açmak için gerekli şifreyi bulamıyorum. Robot gelip beni yakalıyor. Biliyorsan söyleee (rmisin)?

2. Frontier deki otomatik pilot müthiş. Ne zaman oyunu bitirmek istesem otomatik pilota takıp gezegene bir üsse inmeye deniyorum sonra arkama yaslanıp seyrediyorum. Gerçekten her seferinde çok estetik çarpıyor. Bende inemiyorum ne yapcam?

3. Yine Frontier da bir gemi patlattım. Animal skin falan çıktı ama alamadım. Nasıl alınacak? (zaten gezegen üslerine inemedikten sonra almanın anlamı yok)

4. Sensible World Of Soccer de futbolcuların fiyatını arttıramıyorum. Galatasaray'a Valancia'yı transfer ediyorum her maçta en az 3 gol atıyorum ve yine de artmıyor neden.

5. İnsanların artık adventurlar da takılmadığı hakkındaki hipotezin yanlış. Çünkü çevremdeki doğrudan ilk bilgisayar olarak PC alan şahsiyetler adventure oynamıyor. Bu tür genelde Doom MK felan oynuyorlar. Adventure'lara şöyle bir bakıp aman bununla da uğraşılır mı deyip action oynamaya devam ediyorlar. Sevgilerimle...

Ahmet 'The Frustrated' Uysal
Bursa

MAC: Ya ne demek eski MAC'i bulamadım? Eski MAC, yeni MAC diye bir şey yok, zaman içinde ordan burdan darbe yiye yiye eller tarafından özenle şekillendirilmiş bir MAC var. Bundan bayağı rahatsız oldum, dua et Intel Inside'ın kefen bezi bitmiş.

1) Öyle bir derde düşmüşsünki Ahmet, ben ne desem nafile. O kodları bulabilmek için oyunun crack versionunu veya her zamanki gibi orjinalini bulman lazım desem?

2) Tabi nerde eski auto-pilotlar diyebilirsin, ama aslına bakarsan Frontier'daki auto-pilot asla bir işe yaramadı. Öyle gezegene varmaya iki ay kala açıp zamanı da hızlandırırsan sonun kötü olur. Gezegene manual olarak usturuplu yaklaşman gerekiyor. Son anda auto-pilotu açarsan iner (belki).

3) Kaportaya 500.000 kredi sıkışmış da ondan alamıyorsun. Gayet makul fiyatlarla Cargo Scoop'lar mevcut eğer vurduğun adamın fuel'unu da yürütmek istiyorsan Fuel Scoop'da var ama bu iki alet de geminde yer kaplıyor. Yeterince büyük bir gemiye sahip olana kadar istersen vazgeç.

4) Biraz kadersizlik problemimiz var galiba Ahmet. İstersen bir muska falan yazdır, bu derdinin de çaresi yok. Oyun bug'lı. Eğer başka bir versionunu bulabilirsen herşeyin takır takır işlediğini göreceksin. Benim bildiğim kadarıyla Kamer Bilgisayar'daki normal çalışıyor.

5) Galiba haklısın da, onları da suçlayamazsın ki. Belirli bir süre gelişmeleri (halk arasında pişme) gerekiyor. Ondan sonra başlarlar, nasıl olsa takılırlar, ee o zaman bizim işler de açılır.

Tabi bu arada siz de boş durmayın, takıldığınız yerleri ya da söylemek, bağırmak istediklerinizi bana yazın. Dedim ya, benim şimdi gitmem gerekiyor, Intel Inside, o'olum topla tezgahı, taşınıyoruz.

Murat 'Wanderer' ADANÇ
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.
Mutlu Han 16/14
Beşiktaş 80690 Istanbul

'THE MAC STORY 1992-1995'

Cebren ve hile ilede olsa enformasyon çağına girmiş bulunuyoruz çok şükür. Tabii şükür mü edelim, lanet mi edelim biraz tartışılır gibi geliyor bana. Yani kendimizi kaptırdığımız bu teknik gelişme bizi o meşhur çizgi filim Jetsons'daki rahat teknolojik hayata mı götürüyor yoksa artık pusulamızı şaşırdık, Cd-Rom, Intel, Microsoft, yada fmv, double-triple speed, mips, risc derken sürüklenip gidiyor muyuz.

Günün yaklaşık 14 saatini yiyip içip sıçmakla geçiren bir homo-sapien'in bu gelişmelerden ne kadar yararlanmasını beklemeliyiz ki. Düşünün bir cd deki resimlerin hepsini görmek bile non stop yaklaşık 16 saat alıyor. Toplam insan nüfusunun % 5 i (tahmin) belki günde yarım saat Word yada Excel ile işe yarayan birşeyler yapıyorlar herhalde. O da istediklerinden değil işe girerken bu programları kullanmaları şart koşulduğundan. Şimdi diyeceksiniz ki ulan sana ne eski Mısır da da İskenderiye kütüphanesi vardı ama herkez ordaki bütün kitapları okumadı ama yinede bugünlere geldik.

İşte aga ben bu noktada çoğu insandan ayrılıyorum. Ben ballı gününde olgun bir elmaya dalmış ufacık bir kurt olmak istemiyorum. Yani elmanın ya yiyebildiğin kadarını yiyecen (belki % 1 ini) yada hepsini yemeye çalışırken patlayıp geberecen. Ben burda yokum. Ben küçük bir kurt olabilirim ama açım. Fani olduğumdan (daha kesin değil ama giderek şüpheleniyorum) Birgün geberip gideceğim ama o zaman kadar ne var ne yok bilmek istemiyorum. Beyin kapasitem, hımm, olsa olsa 2-3 gigabyte olsa bile ben herşeyi bilmek istiyorum. Gerekirse bildiklerimi Iha layıp yeni şeyler öğrenmek istiyorum.Cyberspace, virtual reality, real time render, 1 milyon mips bunların hepsini istiyorum. Fanilik dedinizde aklıma geldi bana en çok koyan şeylerden biride bir gün ölüp gitmek. Hayattan zevk aldığımdan felan değil (zaten MAC adventure okuduysanız bunun böyle olduğunu zaten biliyorsunuz) ama beni mezara koyduktan sonra insanların bulacaklarından, öğreneceklerinden. Ne biliim ben sırtımda kanat (yada kafamda boynuz) bir yerlerdeyken CNN de kansere çare bulunduğu, ya da molekül transferiyle ulaşım probleminin çözüldüğü, ya da artık Amiga'ların pc lerden ucuz olduğu açıklandığında orada olmıyacak olmak beni kudurtuyor. Ama neyse, hatırlatırsınız, bunu da başka bir ay tartışırız. Şimdi yapmamız gereken daha önemli şeyler var. Mesela önce hasret gidermek, gelin canlarım size bir sarılayım. Ohh özlemişim sizi be. Nedir bu, 64 lerin ansızın gittiği o lanet yazdan beri yaşıyom mu, yaşamıyom mu bilemedim. Yazık oldu dağ gibi dergiye, Allah rahmet eylesin, ama artık MegAmiga var. Belkim buralarda bir süre muhabbet edebiliriz. Bu arada Apo abi'nin selamı var. Halet görüşmekteyiz, gerçi ben artık başka bağlara bekçi oldum ama başka insanlar, başka patronlar gördükçe daha iyi anladım ki, 64'lerdeki ortamı bir daha kolay kolay kuramayız. Neyse kaybettiklerine zırlayacağına, elindekiyle en iyisini yapmaya çalış demiş birisi (ben), öyle yapalım. Tabi daha ilk ay, mektup falan yok, o zaman oturun, ben anlatayım siz dinleyin.

92 Yazı falan. Derginin yeni sayısını hazırlıyoruz. Kapak Striker olacak. Treasures Of The Savage Frontier ve Glabal Effect hit oyunlar. Global'i oturup günlerce oynamıştık, sonra Omay'la yazmıştık. O yazıyı okuyamadığınıza hala yanarım. Birden bire anlaşılıyor ki (yazının buralarını siyah beyaz kabul edin, çünküm buralar belgesel, The Fall Of 64'ler and Other Related Instances) bütün sayı hazır olmasına rağmen basılma imkanı yok. Hayda al bakalım. İlk şoku atlattıktan sonra saçma fantazilere kapılıyoruz, biraz toparlanınca yeniden çıkarız, el ele verelim kapitalistleri yenelim falan. Hava sıcak ve ben Civilization oynuyorum.

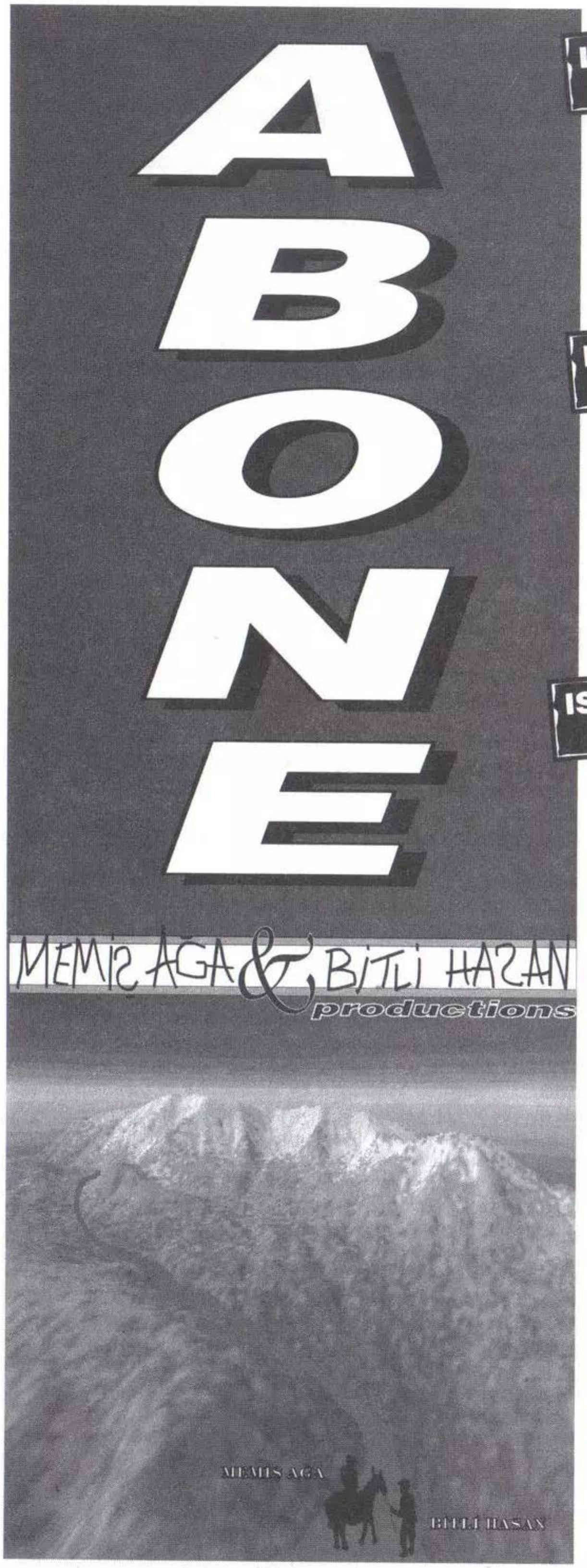
93 Kışı olmuş. Amiga World de okuduğum bir yazı sonucu kendimi üç boyuta adamışım. Bu arada ekmek parası için başka insanların dergilerin sayfalarını yapıyoruz. Derginin adı Maden. Yok Metal dergisi değil, şu havayı kirleten kömürcülerin dergisi. Havalar soğumuş, 64'ler hala yok, ben hala Civilization ve bazen Formula 1 Grand Prix oyunuyorum.

93 Yazı gelmiş. Nedense geriye dönüp baktığımda hayatımın en huzurlu yazıymış gibi geliyor bana. Maden dergisi de kapanmış (Benden mi bilmiyorum, elimi hangi dergiye atsam kapanıyor. MegAmiga'ya nazar boncuğu takmak lazım). Yapacak hiçbirşeyim yok. Bom boşum. Şahin geliyor, eski SSI FRP lerini baştan oynuyoruz. Death Knights, Dark Queen falan. Beşiktaş taki Sultanahmet Köftecisini keşfediyoruz. Hayatımızı değiştiriyor, artık sürekli ordan besleniyoruz, buna dayanamayan Açelya iflas ediyor ve yerine parfümeri açılıyor. Öğlene kadar uyuyoruz sonra İstanbul'un tarihi eserlerini gezmeye gidiyoruz (Onun fikri, ben nasıl oldu da kıçımı kaldırıp dergiden dışarı çıktım hala anlamıyorum. İşte öyle bir yazdı, anlayın artık). Geceleri üç boyutla uğraşıyorum. Yavaş yavaş işi kapmaya başlıyorum.

93 Sonbahar Kış modası. Hala aynı boşluktayız. Bu arada guççuk bir köpiş alıyorum. Adı Wolfy, yada Woof, yakında sizi daha iyi tanıştırırım. Frontier oynuyorum. Öğleden sonra dergide Şahin'le buluşuyoruz, Çocuklarla Evlilik ve eski Türk filmlerini seyrediyoruz. Şahin Sim City oynuyor, ben manasız renderlar yapmaya devam ediyorum. Formula 1 sezonu ve NFL ligi ni sıkı takip etmeye başlıyoruz. Sümer askere gidiyor, modem işinin ne kadar zevkli olduğunu keşfediyoruz, kablolu televizyon alıyorum, artık yaşıyor muyum, yoksa olup bitene seyirci miyim bilmiyorum. Bir süre Prozac fikriyle flört ediyorum, ama param yetmiyor. Yani züğürtseniz deprasyondan ölmeniz gayet muhtemel. Resmen dibi buluyorum, eskiden dergi varken karamsarlık yaptığıma inanamıyorum. Neyse geçiniz..

94 Yazı. Özel bir TV stüdyosuna grafiker olarak çalışıyorum. Moralim biraz düzeliyor. 3 boyut ve sağdan soldan kaptığım sayfa işleriyle geçiniyorum. Ve inanırmısınız hiç, ama hiç oyun oynamıyorum. Sıfır, zero, null. Bu arada MEG fikri ortaya atılıyor. Pek sıcak bakmıyorum, daha önceden pek çok böyle fantezinin hayatın gerçeklerinin dişleri arasında paramparça olduğunu biliyorum da ondan. Tamam sayfaları yaparım diyorum (iyi halt ediyorum), ufak tefek fizibilite ve ön araştırma çalışmaları başlıyor. Bu arada hayatta ilk kez kendi Amiga'ma doğru yaklaşıyorum. MegAmiga sayfaları mecburen bu Amiga Türkiye ye gelene kadar bekliyor. Alet gelince ilk sayfalar yapılmaya başlıyor. Dergideki herkes başka bir işle uğraşınca ve tek buluştuğumuz yer Kamer olunca işlerin o kadar kolay gitmeyeceği anlaşılıyor.

95 Happy New Year.Aslında bir dergilik malzememiz tamam ama bir türlü yayına başlayamıyoruz. İlk bakışta anlaşılmayan ufak lojistik problemler bayağı baş ağrıtıyor. UFO, Theme Park, Reunion, Simcity 2000 oynuyorum. Hepsi bitiyor beni yalnız bırakıyor. Hala aynı yerde çalışıyorum, bekarım vs. vs. Her neyse işte buralardan geçip bu dergiye geliyoruz. Köşenin adını değiştiriyorum. 64'lere saygıdan.



-Memiş Agam, gurbanın olam, eşşeke ızcık da ben binem, dabanlarım patladı, öldüm bittim vallah!

-Durduğun yerde gudurma Bitli Hasan, gosgoca ağa dururken seğin gibi bitli çulsuza eşşeğe binmek düşer mi? Hadi hadi önüne bah, daha çok yolumuz var.

-Agam, canım agam, Hasan sana gurban olsun, canımı yi, amma artık takatim galmamiştir. Bari bir mola verek, iki lokma bişiler yiyek...

-Hasaan, Hasan, boyu devrilesice, her ay aynı terane. Istanbul'a gadar gitmeyek de bu ay **GAME-SHOW**'suz mu galak? Gocaman oyun çözümlerini, gıcır gıcır haberleri, Engin avradının yazısını, MAChmut'un dürküsünü okumuyak mı? Kes çeğeni, düş önüme.

- Agam, sen '**ABONE**' ni demek biliyon mu? Bah bağa da MAChmut anlattı...

-Dabi biliyom leyn, agalar her bişeyi bilir. Ama sen yine de bir anlatıver bahalım...

-Anlatirem, ama izin verecen eşşeğe ızcık da ben binecem.

-Hele bir anlat, o zaman düşünürük.

-Bah agam, şimdik biz her ay Istanbul'a **GAME-SHOW** almaya gidiyok ya

-Eeee?

-Agam işte '**ABONE**' olunca biz gitmiyok, **GAMESHOW** bize geliveriyo.

-Yoh ya, nasıl oluyo bu iş?

-Agam bah, alıyon 600.000 Lirayı, yatırıyon İş Bankası, Balmumcu şubesi, 1135 0175 891 no'lu hesaba, yolluyon dekontu **GAMESHOW**'a, onlar da seni '**ABONE**' yapıviriyorlar.

-Deme ya Hasan, yok mu bu işte bir bit yeniği?

-Yok be agam, hemi de 12 Sayı parasına 14 sayı alıyon, hemi bi de eniflasyondan neyin etkilenmiyon...

-Vay be Hasan, ulan ne kolaymış be!

-Kolay di mi agam... Agam ya, hani esseğe ızcık da ben bineceydim.

-Ula senin şu eşşek gadar beynin yohmuş be Bitli Hasan, madem '**ABONE**' olmak bu gadar kolaydı, ne diye bizi her ay buralara getiriyon...

-Vurma agam, gözünün yağını yiyim. Ben sana niittimkine...

-Ben vururem, ben agayım...

İDDİALIYIZ

APCOM BURSA'DA

TARTIŞMASIZ NUMARA

- PC VE AMIGADA EN SON OYUNLAR
- PC MULTIMEDIA SİSTEMLERİ
- BİLGİSAYAR SARF MALZEMELERİ
- FAKS MODEM PRINTER
- MICROSOFT ÜRÜNLERİ
- TİCARİ YAZILIMLAR APCOMDAN ALINIR

AYRICA

- TEKNİK SERVİS VE DANIŞMALIK HİZMETLERİ
- SCANNER İLE FOTOGRAF TARAMA VE BASMA

KONULARINDA DA HİZMETİNİZDEYİZ

ŞOK FİYAT

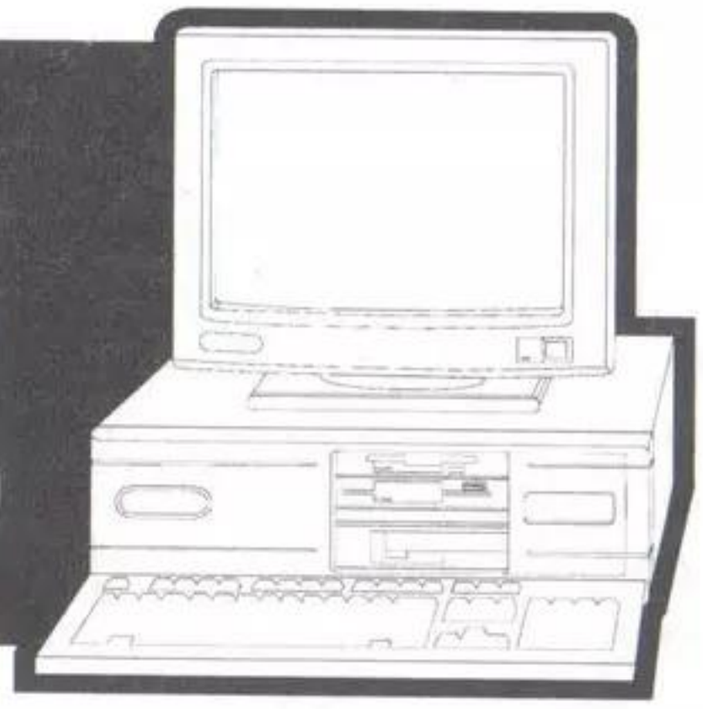
486 DX-4 100 SYSTEM

SVGA MONİTÖR KOMPLE SİSTEM

Diğer modellerimiz için fiyat sorunuz.

TAM GARANTİLİ. KDV DAHİL DEĞİLDİR.

569$



APCOM FAN CLUB ÜYELERINE

ÇOK ÖZEL AVANTAJLAR

ADRES: YENİYOL İNEGÖL ÇARŞISI NO: 8 BURSA

TELEFON: 224 221 05 35
FAX : 224 221 05 35

ENGİN Abla

Aylardan Ağustos, hava sıcakmı sıcak.Tatil mi dediniz O ne yaa. Tatil matil yok. Timur ve Mert hepimizin yerine tatil yaptı. Artık kısmetse biz de seneye yaparız tatilimizi. Hem İstanbul gibisi de yok (Pöhh.. Neredeyse ben bile inanacağım). Bunların üzerine insanın bir de kafası patlayınca!.. Şaka bir yana arkadaşlar mektuplarınız ve The Cure olmasa İstanbul bu sıcakta hiç çekilmez. Mesela Emrenin, 'Sevgili Engin Abla, ben Emre Gökçe Çimen. 17 yaşındayım. Feneryolu'nda oturuyorum. Yarışmacı arkadaşlara başarılar diliyorum. Herneyse benimde birkaç sorum olacak (Benim neyim eksik ?).' diye başlayıp, 164 sayfa, 753 konu başlığı, 1664 soru cümlesi ve daha bir sürü ıvır zıvır içeren mektubunu büyük bir keyifle okudum (Sizlerinde okumasını isterdim ama mektubun özeti bile 64 sayfadan fazla sürüyor yaaa). Bak şimdi Emreciğim. Senin bu mektubun çevrecilerle başımızı fena halde derde soktu. Oturup bir hesap yaptık. Hesaplar sonucunda mektubunun kağıdını yapmak için küçük bir koruyu feda etmek gerektiği ortaya çıktı. Yazık değil mi yavrucuğum o ağaçlara ha söyle bakalım? Bu arada seni uyarmak isterim zira mektubunda Murat Omay'ın kilosu hakkında konuşman, MAC'ın yaşı, kilosu, uyruğu hakkında tahminler yapman hiç hoş birşey değil (Sağlığın açısından yani). Neyse çocuğum, göndermiş olduğun tiyolar denendikten sonra cheats bölümünde yayınlanacak (Deneriz çünkü kimseye güvenmeyiz kendimizden başka). Oyunlarla ilgili soruların ise MAC'a iletildi. Artık o ne yapar bilemem. Birde boş 16 Bit slotun kalmadığını yazmış, ne yapman gerektiğini sormuşsun.Yavrum al bir 486 DX 2-66 yada 486 DX4-100, kurtul bu dertten. Babalar gibi 3 VESA, 4 ISA slot. Kullan kullan bitmez valla. Bilmem biliyormusun ama başka mektuplarda var. Eeee derdi olan tek sen değilsin. Bu yüzden UÇURDUM SENİ !... (Gece Kuşu tekrar başlasın).

Nerede diğer mektuplar? Hah buldum onları. Şimdiii İstanbul'dan Hüseyin Orta, Sadi Gürbüz, Fatih Akkol, İzmir'den Ahmet (Soyadını yazmayı unutmuş) ve Bursa'dan Hakan Özgür'ün ortak bir sorunu var; EMS Memory. Bu sorunu çözmenin vakti geldi kanaatindeyim. Eğer yeterli ram'ınız varsa ve Dos versiyonunuz 6.0 veya üzeri ise, Dos'un içerisindeki memory manager programı Memmaker size ilaç gibi gelecek. Kullanmak için Memmaker yazmanız, 'Do you use any programs that need expanded memory (EMS)' sorusuna 'Yes' demeniz yeterli. Bilgisayarınız birkaç kere resetlenecek, hemen korkmayın. QEMM 386 veya 386 MAX gibi sadece bu iş için yapılmış programlarda var. Bu programlarla daha yüksek performans elde edebilirsiniz amaaa, yok yok siz memmaker ile idare edin. Çünkü bu programları kullanmak pek de kolay değil (Ablanız kadar profesyonel olsanız neyse).

Sıkça karşılştığım diğer bir soru ise INTERNET. Mektuplarınızda Internet hakkında 'nedir, ne işe yarar, nasıl bağlanılır, yenirmi?' gibi birçok soru ile karşılaşıyorum. Internet Dünya üzerindeki birçok bilgisayar kullanıcısının bağlanabildiği ve bilgi alışverişi yapabildiği bir bilgisayar ağıdır. Internete bağlanmak için gerekli olan ekipman ise yalnızca bilgisayar ve modem. Eğer modeminiz yoksa 14400 bps bir modemin fiyatı 100 $ civarında. Bilgisayarımız zaten vardı, modemi de aldık, şimdi sıra aboneliğe geldi. Abonelik için çok seçeneğiniz yok, hatta pek az bile diyebiliriz. Bunlar TÜBİTAK, IBM ve BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ. İsterseniz abonelik şartlarına bir göz atalım.

TÜBİTAK: Bağlantı ücreti 50 $. Aylık abonelik bedeli 4$. Aylık 5 saatlik kullanım beleş. 5 saati geçen kullanımlarda saat ücreti 2$.

IBM: Bağlantı ücreti 35 $ (1995 sonuna kadar alınmıyor). Aylık abonelik bedeli 15 $. 15 $'a 3 saatlik kullanım beleş. 3 saati aşan kullanımlarda saat ücreti 4$.

B.Ü.: Israrlı aramalarıma rağmen Boğaziçi Üniversitesi'nden bana yardımcı olacak yetkili bir şahıs bulamadığım için bağlantı ücretlerini sizlere aktaramıyorum. Özür dilerim.

Şimdilik mektuplarınız bu kadar. Sizlere birazda dergimizin 'NOT ENOUGH MEMORY' köşesini yazan Serkan adlı şahıstan bahsetmek istiyorum. Serkan, gerçekten not enough bir şahıstır. Bilumum şans oyunlarını (At yarışı, toto, loto, rulet) oynayıp kayetmek en büyük hobisidir. Kendisi kaybettiği gibi arkadaşlarını da bu batağın içine sürükler. En iyi oynadığını iddia ettiği oyun Star Control'dür (Zaten başka bir oyun oynadığı da görülmemiştir). Star Control'de beni yendiği iddiaları tamamen asılsızdır (Gerçeği öğrenmek isteyenler FRP köşesinin yazarı Muhammet'den bilgi alabilir). Zaten yazılarını yazmaktan aciz bir insanın (Elimde yazılarını 4 yaşındaki kardeşi Sevcan'a yazdırdığı konusunda belgeler var) beni herhangi bir konuda alt etmesini nasıl bekleyebilirsinizki!.. Eyyy serkan denen insan müsveddesi. Eğer patlak kafamı kızdırmaya devam edersen, elimdeki diğer önemli belgeleri de kamuoyunun vicdanına sunmaya devam edeceğim, bilmiş ol. Şunu da bil ki, kaybeden sen olacaksın (Senin için büyük bir kayıp olmayacağından eminim çünkü sen zaten kaybetmeye alışkınsın) !.. Ohhh rahatladım.

Mektup yazın demekten dilimde tüy bitti amaaa kim dinliyor ki?

Birkaç kişi. Ben daha çok istiyorum, daha çok. Yazın, çizin, karalayın ve gönderin.

Bu arada patlayan kafamı usta bir terzi edası ile diken (hiç acıtmadan) Şişli Etfal Hastahanesi acil servis Doktorlarına teşekkürü bir borç bilirim.

See you later, Alligator

Mektup yazmayanın kafası, karanlık güçler tarafından patlatılsın (Tıpkı benimkisi gibi).

PROBİM BİLGİSAYAR VE PC-GAME CLUB

EN YENİ CD PAKET PROGRAMLARI ARTIK KULÜBÜNÜZDE...

SEÇKİN PC ve CD OYUN-PROGRAM ARŞİVİ, KALİTELİ MALZEMELERİYLE HİZMETİNİZDEYİZ.!

➳ 6 Üyemize sürpriz hediyeler ➳ Her ay tüm üyelere çeşitli programlar ve listemizi içeren bir disket hediye ➳ 10 adet disketiyle birlikte oyun alana, ilaveten bir disketlik oyun bizden
➳ Üyelere indirimli tüketim malzemeleri, CD Paket Programlarında % 5 indirim...

PC - GAME CLUB 'a üye olmadan farkı anlayamazsınız.

Yandaki ÜYE Formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınız ile birlikte adresimize gönderdiğinizde **PROBİM PC-GAME CLUB** üye kartınız postalanacaktır.
★ Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine **APS ve KARGO ile** adrese teslim...
★ Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekâr Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı 11 / 69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıkoy / İST.
Posta Çeki Hes. No.: 659880
Tel.: (0.216) 414 22 33 Fax: (0.216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı ..... Tel No. .....
Doğum Yeri, Tarihi ..... Fax No .....
Adres ve Posta Kodu ..... Hoşlandığınız oyun türleri .....
..... İmza .....
PC'nizinözellikleri .....
Aidatı Ödeme Şeklinizi işaretleyiniz 1 AYLIK: 100.000.- TL ❑
3 AYLIK: 250.000 - TL. ❑ 6 AYLIK: 450.000.- TL ❑ YILLIK: 750.000.- ❑

FANTASY ROLE PLAYING

Ben ne arıyorum burada.Hangi bakla hizmet edip de eğlence olsun diye "NINE HELLS'E" geldim ki sanki. Son birkaç günümü "Baetazu"' lardan kaçarak ve saklanarak geçirdim zaten. Yakında bütün büyülerim bitecek ve ayvayı yiyeceğim. O patlama da neydi öyle. Olamaz! Hayır...! "KORGUNONLAR"! Bu sefer oldum. Hemen kaçmalıyım. Nereye koymuştum şu ejderha tırnağını. Ne !.Kırılmış mı ? Şimdi ben geri dönüş büyümü nasıl yapıcam ya. Yüce MYSTRA, lütfen şu kuluna yardım et. Eğer beni kurtarırsan söz veriyorum gerçek adını bir daha kimseye söylemeyeceğim.

Evet, evet... Beni duyacağını biliyordum Mystra. Şimdi bu portal'ın yatak odama açılmasını istesem çok mu şey istemiş olurum acaba... Kahretsin Korgunonlar arkamda. Tamam Mystra sana güveniyorum ve portal'a atlıyorum. Bu karanlık, duygusuzluk ve boşluk...Yine neredeyim ben. Aaa evime gelmişim. Bu olayın etkisinden kurtulmam artık bir iki hafta sürer herhalde. Bir dakika...O da ne öyle.

Bir mektup gördüm sanki. Evet, evet bir mektup gördüm. Gökhan Habiboğlu'ndan bir mektup gelmiş. Hoşgelmiş.

Sevgili Muhammed,

Adım Gökhan Habiboğlu. 16'ya basmak üzereyim ve İstanbul Lisesi'ne gidiyorum. Game Show'u gerçekten çok seviyorum (Duyun millet , fanatiklerimiz çoğalıyor) ve zaten de aboneyim (Teşekkür ederiz).

Çok oynamamama rağmen bir FRP manyağı olaraktan (Kulübe hoşgeldin) böyle bir köşenin açılması beni çok sevindirdi. Şimdi gelelim soru ve isteklerime;

1-Dark Sun 2 alınmaya değer mi? Dark Sun 1 den farkı ne?

2-En son oynadığım FRP Menzoberranzan. Şu ana kadar oynadığım en iyi FRP ve bayağı ilerledim.

İngilizcem ,Almancam kadar iyi olmadığı için konuyu %100 anlayamadım. Lütfen acilen yardım.

3-En son oynadığın, piyasaya gelmiş en yeni ve şu ana kadar gördüğün en güzel FRP'leri yazar mısın?

4-Yaşınız kaçtır acep?

5-FRP ve RPG arasındakı farkı söyler misin?

6-MASÜSTÜ FRP'si ne demek? Karşındakini nasıl öldürüyorsun? Yani iki insan karşılıklı oturup konuşuyorlar mı? Nasıl level atlanıyor ve kurallar nedir? Nerede ,kaç kişiyle yapılır bu iş? Gerçekten ilgimi çekti. En başından, sıfırdan, en ince ayrıntısına kadar herşeyi anlatmanı dileyeceğim. (Umarım canını sıkmam)

NIERDRE: Selam Gökhan. Köşeme ilk mektup gönderen sen olduğun için adını FRP tarihine platin harflerle yazacağım. Artık sana borçlu sayılırım. Bundan böyle ilerki bütün yıllarda bilgisayar ve masaüstü FRP sinde sana yardım etmeyi kendime borç bilirim. Bu kıyağı da kimseye yapmam haberin ola.

1- Dark Sun 2'yi mutlaka al. SSI artık eski oyun sıstemini değiştirdiği için (bakınız "POOLS" ya da "DRAGONLANCE" serileri) oyunları daha zevkli ve atmosferik olmaya başladı. Masa üstü

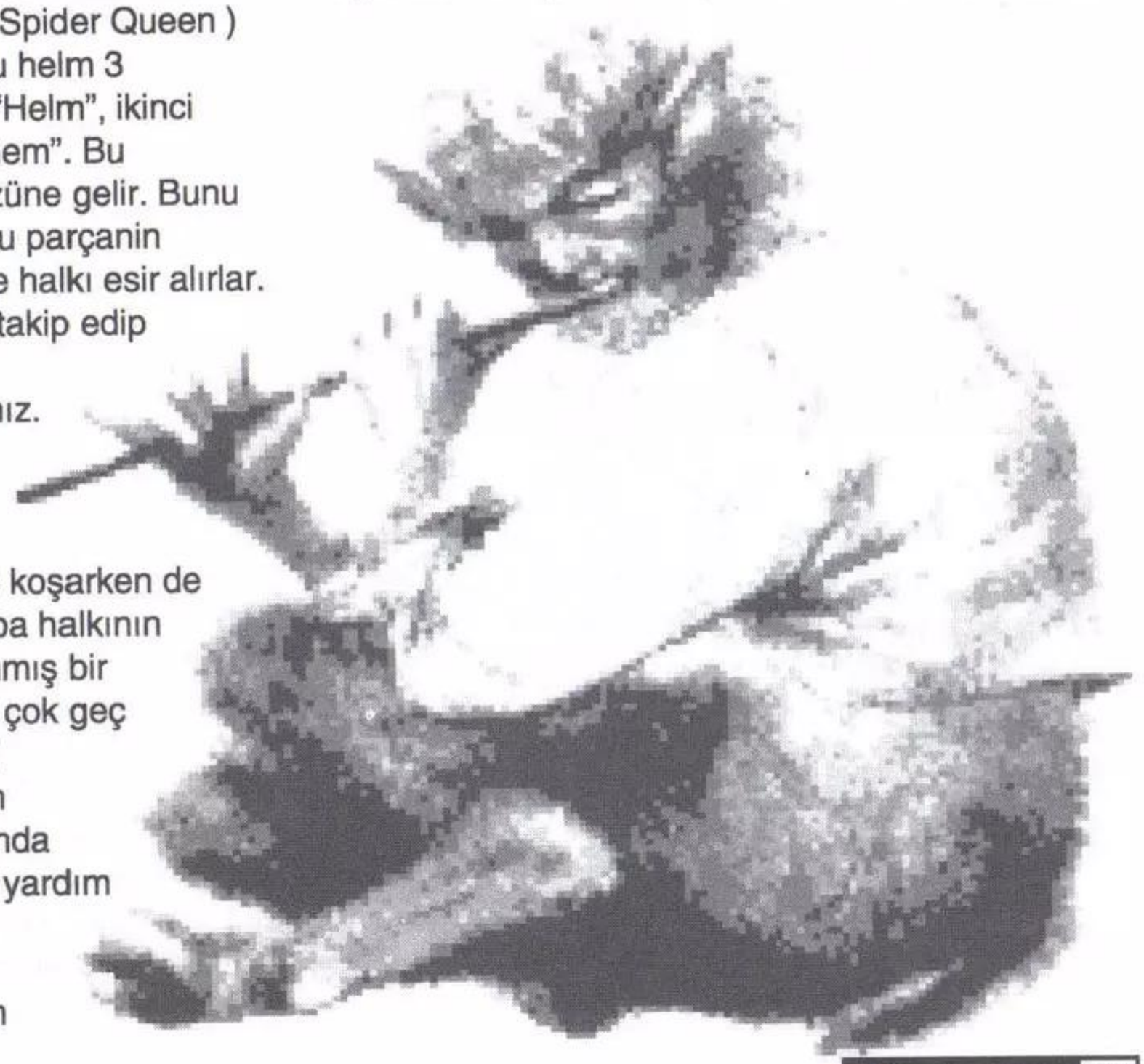
FRP'sine has olan 'Role Playing" kısmı bile Dark Sun'da daha detaylı olarak var. Sana seçenekler sunuluyor ve yaptığın hareket gidişatı değiştirebiliyor. Oyunun Dark Sun 1 den tek farkı daha yüksek seviyeli adamlarla oynanması. Oyunda max. 15. seviyeye kadar çıkabiliyorsun. Tabi konu da değişik. Yalnız şöyle ufak bir sorun var. O da piyasadaki Dark Sun2 lerin çoğunun bozuk olması. Tyr şehrinin altında ve bir iki yerde daha oyun sapıtıyor. Ama oyunu yine de al. Bozuk yere kadar gelmen zaten bayağı uzun sürer. İyi bir grup tavsiyesine gelince; Mutlaka 1 adet Half-Giant Gladiator'un olsun. Thief pek gerekli değil ama 2. adamını ya Mul Fighter/Thief yap yada yine bir Half-Giant Gladiator yap. 3. adamını Human Preserver yap. 4. adamını da Thri-Kreen Psionicist/Druid yap. Cleric değil de Druid almanın sebebi Clericlerin Cosmos büyü küresine minor girişlerinin olmasi. Yani "Cure serious wounds" ve "Raise Dead" gibi büyüleri clericler asla yapamıyorlar. Thri-kreen olma sebebi ise onların 5 saldırı sayıları olması. Bir de Strength'lerini 20 yaparsan çok güçlü olurlar. Bana göre ideal grup böyle birşey. Ama tabi son söz senin.

2-Menzoberranzan'ı bilgisayarda oynamadım. Ama onu yakın bir gelecekte masa üstünde oynayacağım. Masa üstü FRP'si ile ilgili sorunu ilk cevaplayacaktım ama karambolde sona kaydı. Eğer önümüzdeki 2 hafta içinde Eye Of The Beholder' 3'un Crack file'ini bulamazsam gelecek aya Menzoberranzan'ı yazmayı düşünüyorum. Oyunun konusu ise Lloth (Menzoberranzan'ın queen'i ve aynı zamanda da The Spider Queen) 'un "Helm Of Spiders"'ı ile ilgili. Bu helm 3 parçadan oluşuyor. Birinci parça "Helm", ikinci parça "Spider" ve son parçada "Gem". Bu parçalardan biri bir sekilde yeryüzüne gelir. Bunu öğrenen Drowlar(dark elf)lar da bu parçanin bulunduğu kasabaya saldırırlar ve halkı esir alırlar. Sizde adventurer olarak bu olayı takip edip Drowların muhteşem şehri Menzoberranzan'a ayak basarsınız. Baba Drizzt Do'Urden size NPC olarak katılır (Ya olucak iş mi bu ya. Yok birde Elminster gelseydi). Siz bu helmin peşinde koşarken de Drowlar da boş durmazlar. Kasaba halkının kaçırılmasının Drizzt için hazırlanmış bir tuzak olduğunu öğrenirsiniz ama çok geç kalırsınız. Do'Urden ailesi Drizzt'i yakalar. Sizde onu kurtarmak için harekete geçersiniz. Oyun hakkında çok az şey bildiğim için bu kadar yardım edebiliyorum. Umarım yardımcı olmuşumdur.

3-Eski oyunlardan en sevdiklerim "Eye Of The Beholder 2" ve "Pool Of Darkness"' dı. Onlardan sonra "Dark Sun 1" ortaya çıktı. Zaten ben masaüstünde de Dark Sun oynadığım için hemen oyunu aldım. Oyunun eski SSI sistemi oyunları ile arasındaki fark bir Beholder ile Dragon arasindaki fark gibi olduğu için oyuna acayip ısındım. Üstüne de oyunun ikincisi çıkınca "Bana dokunmayan yılan bin yaşasın" muhabbeti oldu. Dark Sun 2 bozuk olduğu için şu aralar Wizardry 7 "Crusaders Of The Dark Savant"'i oynuyorum. Tavsiye ederim. Yalnız oyun sisteminin diğer FRPlerle hiç bir ilgisi yok. Fiks FRP sınıflarından başka sınıflarda var ve özellik skorların 6 dan fazla. Birde istediğin sınıfı seçip karakterinin puanlarını modify edemiyorsun. Hatta istediğin sınıfı seçememe durumun bile var çünkü bilgisayar skorları kendisi atıyor ve o skorla yaratılabilecek sınıflar karşında seçilmek üzere beliriyor. Yani bilgisayar zeka puanı düşük bir karakter yaratmışsa sen büyücü seçemiyorsun. O zaman tek yapman gereken karakteri tekrar yaratmak. Birde oyunda 10 dan fazla ırk var. Bu ara bu oyunu oynuyorum ama Dark Sun 2'den sonra gelen güzel bir FRP'ye daha rastlamadim.

4-İstanbul Üniversitesi Astronomi ve Uzay Bilimleri bölümüne bu sene başlayacak olan 19 yaşında ve FRPnin kendisi olduğuna inanan bir öğrenciyim.

5-FRP ve RPG arasındaki fark çok incedir. Dur bakalım anlatabilecek miyim. FRP(Fantasy Role Playing) bilgisayarda tamamiyle fantastik oyunları ihtiva eder. Yani büyülerin yapıldığı bol ejderhalı oyunlar. Bu oyunlarda (daha öncede söylediğim



gibi) Role Playing kısmı neredeyse hiç yoktur. Role Playing kısmının ne olduğunu geçen ay zaten yazmıştım zaten. RPG(Role Playing Game) ise her ne kadar fantazi öğelerini de ihtiva etsede Role Playing kısmına çok fazla önem verir. Yani oyunun gidişi tamamiyle senin ellerinde olur. Oyunun bir sonu yoktur, birçok şekilde bitebilir.Mesela "Ultima"serisi FRP değilde RPG dir.

6-Şimdi bu soruyu nasıl cevaplasam. Masa üstü FRP'si çok şey demek. Oyun masaüstünde oynanıyor(Monopoly ile hic bir ilgisi yok). Oyunu yöneten bir kişi var ve buna DM (Dungeon Master) deniyor. DM karakterlerinizin bulunduğu yeri ve etrafta dönen olayları size anlatıyor. Sizde bu olaylar doğrultusunda hareketlerinizi yönlendiriyorsunuz. Oyun'u kafanda canlandırıyorsun. Yani tamamiyle hayalgücü. Oyunun kurallarından bahsetmek isterdim ama kurallar onlarca sayfa uzunluğunda. Oyunun nasıl oynanadığına dair bir örneği aşağıda göreceksin. Onu okursan oyunu daha iyi anlarsın. Eğer oyunu çok merak ediyorsan birgün bizim masaüstü FRP grubuyla buluşup oyunu seyredebilirsin. Davetlimsin. Bu arada sana masa üstü oyunu hakkında bilgi vermek için sana 5-6 kere telefon açtım ama evde kimse yoktu. Geçen ay dergiye telefon numaramı da vermiştim ama çıkmamış. Yani benim telefonumu bekle.

Gelelim şu oyun örneğimize:

DM(Yani ben): Bu tüneli son yarım saattir takip ediyorsunuz. Yerdeki su diz boyu ve çok soğuk. Arada bir suda birşeyin bacaklarınıza sürterek geçtiğini hissediyorsunuz. (Star Wars 1'de çöplükte olduğu gibi). Tünel göz alabildiğince ilerliyor. İlerledikçe çürük et kokusu şiddetleniyor. Yola devam ediyorsunuz.

VOLKAN (Fighter): Ya ben bundan hiç hoşlanmadım. Geri mi dönsek ne?

MUSTAFA (Mage): Sen dalga mı geçiyorsun. O öldürdüğümüz beholder mutlaka bu yoldan gelmiş olmalı. Üstelik başka yol yok ki. Hem bildiğiniz gibi beholderların büyülü eşyalara karşı zaafı vardir. Eğer onun saklandığı yeri bulursak bizi ne büyülü eşyalar bekliyor biliyor musunuz çocuklar.

ALİ (Cleric): Oğlum zaten senin herbiryerinden wand, ring falan çıkıyor. Daha ne istiyorsun?

MUSTAFA: Fazla mal göz mü çıkarmış ? Biz yola dümdüz ilerliyoruz DM.

VOLKAN: Ben long sword +3'ümü çekiyorum. Sudan bir tehlike gelicekmiş gibi hissediyorum ve bu duygudan da hiç hoşlanmıyorum.

DM: Hislerin bu sefer seni yanılttı Volkan.Yola birkaç yüz metre daha ilerleyince yolun bir mağaraya açıldığını görüyorsunuz. Mağara aydınlık ve hiç meşale yok. Burasının büyüyle aydınlatıldığını anlıyorsunuz.

MUSTAFA: Yaşasın, yaşasın. Beholder'ın saklandığı yeri bulduk. Onu da öldürdüğümüze göre herşey bizimdir. Sağol DM.

ALİ: Muhammed'e bu kadar güvenme. Geçen sefer de herşey tehlikesiz gibi görünürken kafaya fireball'u yiyen sen değildin. Save'i tutturamasaydım şu an Mystra ile kahvaltı yapıyor olacaktım.

VOLKAN: Herşey tehlikesiz görünüyor. Beholder'i da öldürdüğümüze göre tehlike yok gibi. Ben mağara ağzına doğru ilerliyorum.

DM: Volkan, sen kenarı döndüğün zaman bazı parıltılar gözüne çarpıyor. Bunlar altın paralar, değerli taşlar, parlıyan kılıçlar ve diğer ihtişamlı eşyalardan oluşmus bir yığıntı.

VOLKAN: Beylerrrr! Gelin buraya. Mustafa haklıymış. Hazineyi bulduk.

MUSTAFA: Bu işte bir bityeniği var. Mağaradan içeri girmeden önce birkaç koruyucu büyü yapıyorum. Phrismatic Sphere falan işte.

DM: Evet sen onu rüyanda yapıyorsun Mustafa. Yap bakalım Yap bakalım "Minor Globe Of Invulnerability" ve "Mirror Image" büyülerini.

MUSTAFA: Nerede şu "gum arabic" ya. Ha tamam. El Kampan Min Yar.. Şimdi şu zümrütü de elime alayım. Madruk Ul Dakar.. Oldumu şimdi. Wand of Frost'umu da elime alıyorum ve ilerliyorum. Ama kenardan ve kıyıdan emi.

ALİ: Ben içeri girmiyorum. Ama kendime bir iki koruma büyüsü yapmadan da edemiyorum.

VOLKAN ve MUSTAFA: Biz aynı anda eşyaların

üstüne atlıyoruz. Görebildiğimiz bütün yüzük, kılıç ve pelerinlerin üstüne atlıyoruz.
ALİ: Ne kadar açgözlüsünüz. Şimdi onların yarısı lanetli çıkıcak, bizim de laneti bozmak için Kaf dağına çıkıp, ay ışığında öldürülmüş bir ejderin kafatasını Yugaloth kanı ile doldurup sana içirmemiz gerekicek.
DM: Aliciğim. Sen Mustafa ve Volkanin eşyaları yağmalamasını seyrederken birden çok pis bir koku duyuyorsun. Ensende de bir nefes hissediyorsun.
ALİ: ANNEE! Mustafa, Volkan yardim edin. Ben hemen mace+2'mi çekip arkamı dönüyorum ve saldırıyorum.
DM: Ali. Sen arkanı döndüğün zaman havada duran küresel bir yaratık görüyorsun. Tam ortasında çok büyük bir göz var ve diğer 10 gözüyle de sana bakıyor. Başın çok büyük belada Ali.
Kısaca oyun böyle oynanıyor. Bundan sonrada savaş sahnesi var. Oyun şurada yazdığımdan daha detaylı, onu unutma. Biz normalde bir buluşmada 8 saat falan oynuyoruz. Yarın da sabahtan akşama kadar DarkSun grubumla oynayacağım.
Bu arada Bu gün grubun Preserver'i bir test'ten geçerken 2 tane Sand Golem ile dövüştü. Golem kelimesine dikkat çekiyorum. Yalnız arkadaşımız Alper bir adet basit büyüyle ikisini de alt etti. Büyüde ne biliyormusunuz? Mirror Image.! Bu olaydan sonra bu büyüyü de en baba 2.seviye büyüler arasına koyuyoruz. Böylece Summon Swarm'dan sonraki en iyi büyü de bu oluyor(bana gore).
Unutmadan... Eye Of The Beholder 3'ümün Crack file'ini kaybettim. Hükümsüzdür. Elinde Crack file'i olanlar lütfen benimle irtibat kursunlar.
Böylece bana gelen ilk ve tek mektubu cevaplamış oldum. Neredesiniz "Ben FRP manyağıyım" diyenler? Hadi ne duruyorsunuz? Mektup yazsanıza.? Ben resmen burada kendi kendime konuşuyorum. Mektup yazın, hangi oyunun açıklamasını istediğinizi söyleyin, yaratıkların özelliklerini sorun veya büyü açıklaması isteyin. Unutmayın bu köşe sizin istekleriniz doğrultusunda yönlenecek. Gelecek aya kadar elime Gökhan'inkinden başka bir mektup geçmezse hepinizi afaroz ederim haa!
Itiraf etmeden edemeyeceğim. Yarın DarkSun grubuma Preserver ayağına yatan bir Defiler sokacağım. Bakalım grup bunu anlayacak mı. Mukemmel eğleneceğiz. Birde ben "Wizard" karakter sınıfını çok severim. Eğer biri bana mektubunda "Benim favori sınıfımda büyücü "derse benim gönlümde taht kurar ve benim kıyak dolu çeşmemden de lıkır lıkır içmeye başlar.

Bir de bir arkadaşımın Dark Sun daki "Psionicist" sınıfı ile ilgili sorusuna cevap vermek istiyorum. Psionicistler seviye atladıkça yeni güç seçerler ve bu güçlerini kullanmak içinde içinden güç alıcakları bir PSP(Psionic Power) havuzları vardır. Her gücü yapmak belli bir puan tutar. Örneğin 10. seviye bir Psionicist'imiz var ve onunda 144 PSP'si var. Karakterimiz bir gücünü kullanmak istiyor. Etrafında havayı elastikleştirerek kendisine yapılan saldırıları geciktirmeye çalışacak. Bunun başlangıçta istediği puan miktarı 7 PSP. Ondan sonra bu gücü aktif tutmak istiyorsanız her round 5PSP daha ödüyorsunuz. Bu kısmı gözardı ettiğiniz için oyunda 4-5 güç kullanıp savaşa girip çıkınca da yüzlerce PSP harcamış olduğunuzu görüyordunuz. Bir de eklemem gereken birşey daha var. Bu güçler öyle istemekle aktif hale geçmiyor. Örneğin yukarıda yazdığım gücü harekete geçirmek için (ve diğer bütün güçler için) belli bir zar atmalısınız. Yukarıdaki güç'ün skoru Ċonstitution skorunuz -(eksi) 3. Yani bu Constitution skoru 16 olan birini düşünelim. 3 düşününce bu skor 13 oluyor ve bu karakter bu gücü harekete geçirmek için 20 yüzlü zarda 13 ve altı atmalı. Yoksa o round bu güç çalışmıyor. Herneyse, benden bukadar. Gelecek buluşmaya kadar hepinize iyi eğlenceler maceracılar.

. **MUHAMMED "NIERDRE" DABİRİ**
ADRES:İskele Yolu Sokak Somuncu Apt. No:14/6
81070 ,Suadiye/İSTANBUL

YOLUN sonu

TERS ADAM

Ya dostlar işte böyle, TERSO vurdumu ses getirir icabında. Geçen ay upgrade işi hakkında döktürdüklerim sizden destek gördü. Sağolun falan yok, ben yazarım siz desteklersiniz, davul bile dengi dengine...

Aranızdan bazıları da terslik olsun diye (Terso'nun tersi düz oluyo) kafalarına göre demiş mesela bak 94 model araba alıyorsun, bir sene sonra geri götürüp, bundan sıkıldım, bana 95'ini ver diyebiliyormusun diye. A benim yarım akıllılarım, 95 araba 94'ün iki katı hızlı mu gidiyo? Fiyatı yarısı mı? 94 model araba bir sene sonra yeni benzini kullanamıyor mu? Konuşun, öyle ortalığı bulandırıp kaçmak yok. Geçen sene aldığın PC'yle bugün ne yapabiliyon. Konuşun lan, iyice kızdırdınız beni. Çevre mevre umrumda değil (Merve İldeniz umrumda, o başka konu) ama ne olacak bu kadar eski PC, kontrol kartı, hard disk? Yazık değil mi vatanın, milletin, Sakarya'nın parasına. Hem nereye gidiyo bu paralar? Elin Japon'unu mu zengin ediyoruz? Ufacık adamlar bu kadar parayı napıyorlar? Çok işim olmasa bu konuyu da halledecem ama şimdi doluyum, sonra hatırlatın.

Çok sinirlendim, daha fazla yazamıcam, dağılın, beni yanlız bırakın....

TERSO

SİZ YOKKEN ARADILAR, NOTUNUZ MASANIN ÜSTÜNDE...

EMİN Bey, Microsoft'tan aradılar, bilgisayarınızda her sorun çıktığında Windows'u baştan install etmenin hiçbir işe yaramadığı bilimsel olarak kanıtlamış. Artık vazgeçmenizi rica ettiler.

MAC Bey, Çevre Vakfi'ndan aradılar. Saçınızı kestirip kuşa dönmüşsünüz. Sizi soyu tükenen 'kelaynaklar' listesine almak için izin istiyorlar.

ENGİN ABLA Bey Hanım, Kamer Bilgisayar'dan aradılar, kafanız patladığında etrafa yayılan beyin parçacıklarınız orda kalmış. Lazımsa gelip alsın dediler.

SERKAN Çocuğum, Veliefendi'den aradılar, atlar halinize çok üzülmüşler. Yarın altılıya hangisini yazarsanız o canını dişine takıp birinci gelecekmiş.

MURAT AY Bey, Cool Bar'dan aradılar, isteyenin bir yüzü karaymış, o zenci herif bir daha buraya gelmesin dediler.

ALIŞVERİŞ LİSTESİ...

EMİN Bey'e, MAC'in ayağındaki ayakkabının aynısından. Ama aynısının tıpkısı olsun.

MAC Bey'e, Kola, sigara, portakal suyu, Wendy's dört no'lu menü...

ENGİN ABLA Bey Hanım'a, Bilumum hijyenik kadın ürünleri .Kafası için gazlı bez.

SERKAN Çocuğum'a, da gazlı bez ama çok konuştuğunda ağzına tıkamak için..

MR.OZ Bey'e, Otomatik disk kopyalama makinası.

U.S.A. TOP 10

1) JAGGED ALLIENCE
2) HI-OCTANE
3) NBA LIVE
4) PANZER GENERAL
5) DESCENT
6) US NAVY FIGHTERS
7) WING COMMANDER3
8) PRISONER OF ICE
9) SIMON 2
10) ARENA

TÜRKİYE TOP 10

1) STRIKER '95
2) FX FIGHTER
3) HI OCTANE
4) STAR CONTROL II
5) SUPER MARIO
6) X-COM
7) DARK FORCES
8) RELENTLESS
9) JAGGED ALLIANCE
10) SIMON 2

2X CD ROM DRIVER
105 $
CD ROM GAME 35 $

AYIN SÜPRİZİ

SAKIN KAÇIRMAYIN

GCS
486 DX4.100
4 MB RAM, 420 MB HD
0.39 RENKLİ MONİTÖR
MINI TOWER CASE
TÜRKÇE Q KLAVYE

875 $ +KDV

DİĞER MODELLER İÇİN ARAYINIZ

589 26 18

GREEN
COMPUTER SYSTEM
AHMET VEFİK PAŞA CAD. NO: 59
TEL: 589 26 18 ÇAPA / ODABAŞI-İST.

EN ZENGİN PC OYUN ARŞİVİ

Al Unser Jr. Arcade Racing for Windows 95

Apache Longbow

Command and Conquer

Primal Rage

Space quest 6 : The Spinal Frontier

Phantasmagoria

Pitfall : The Mayan Adventure for Windows 95

Battle Beast

Woodruff and the Schnibble

Dr. Drago's Madcap Chase

The Last Dynasty

Dungeon Master 2

1944 Across the Rhine

Terminal Velocity

Johnny Mnemonic

Mechwarrior 2

SHOW COMPUTER

Nişantaşı

Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061
2310638

Günü gününe
oyun ve programlar

Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

aidata
yetkili satıcısı

SHOW COMPUTER

Etiler

Nispetiye Caddesi No: 6
Gamgam Pasajı Etiler
Tel: 2635388

A:\GAMESHOW.CDR
Thu Sep 21 10:58:56 1995
Plate: 2 of 4